PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GAME BOY ADVANCE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAM... E VAN DE BENE...

DECEMBER 2004 NUMMER 12 JAARGANG 12

TOPMAAND! POWER UNLIMITED GOLD 7 GOLD AWARDS

GTA SAN ANDREAS GEWELDDADIG GOED

PAPER MARIO 2 GEKNIPT VOOR IEDEREEN

DE URBZ SIMS IN THE CITY

METROID PRIME 2 NU AL LEGENDARISCH

KILLZONE HOLLANDS GLORIE!

PLATZAK? DE 13 BESTE BUDGETGAMES

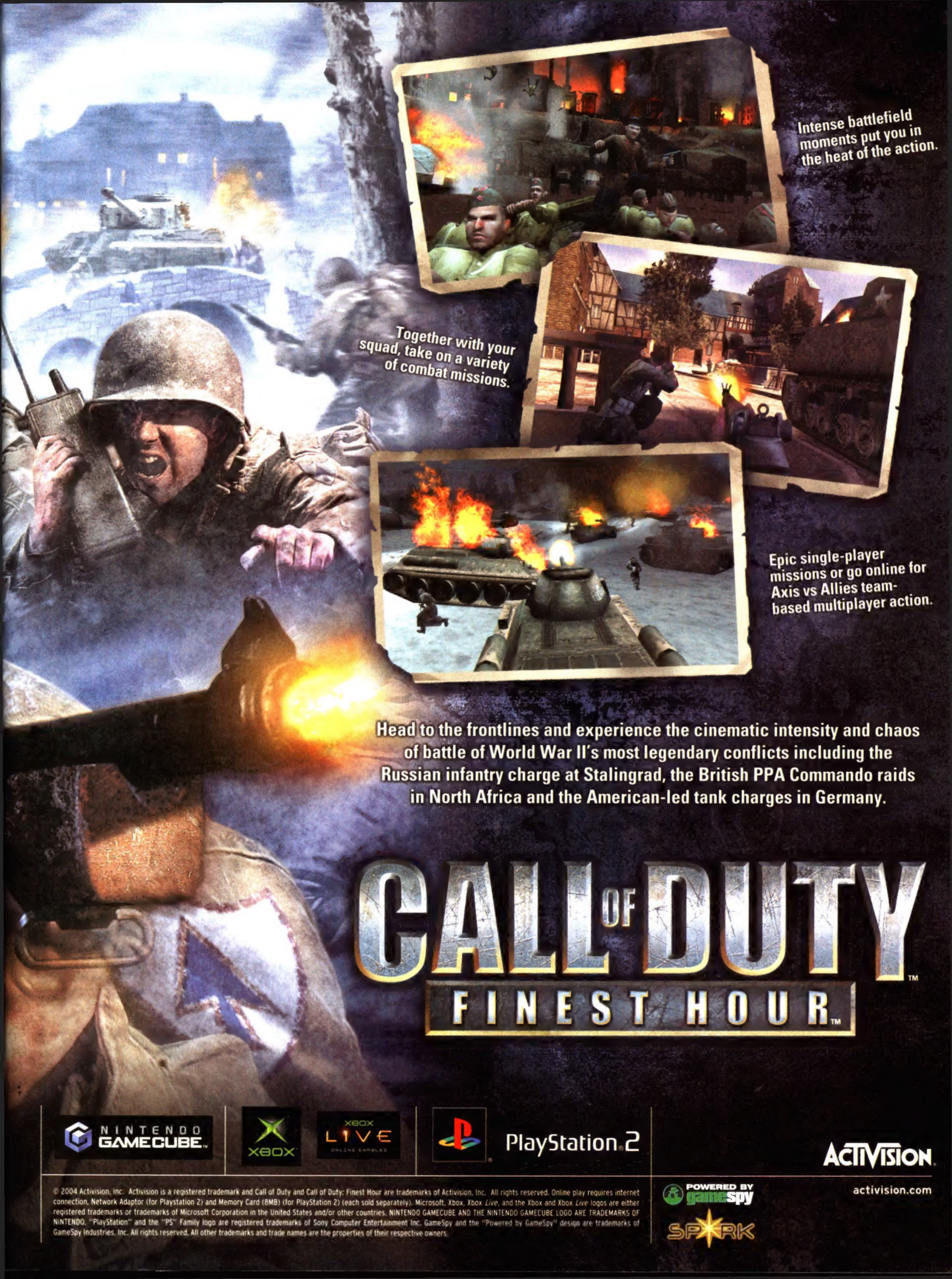
NINTENDO DS 12 LAUNCHGAMES GESPEELD



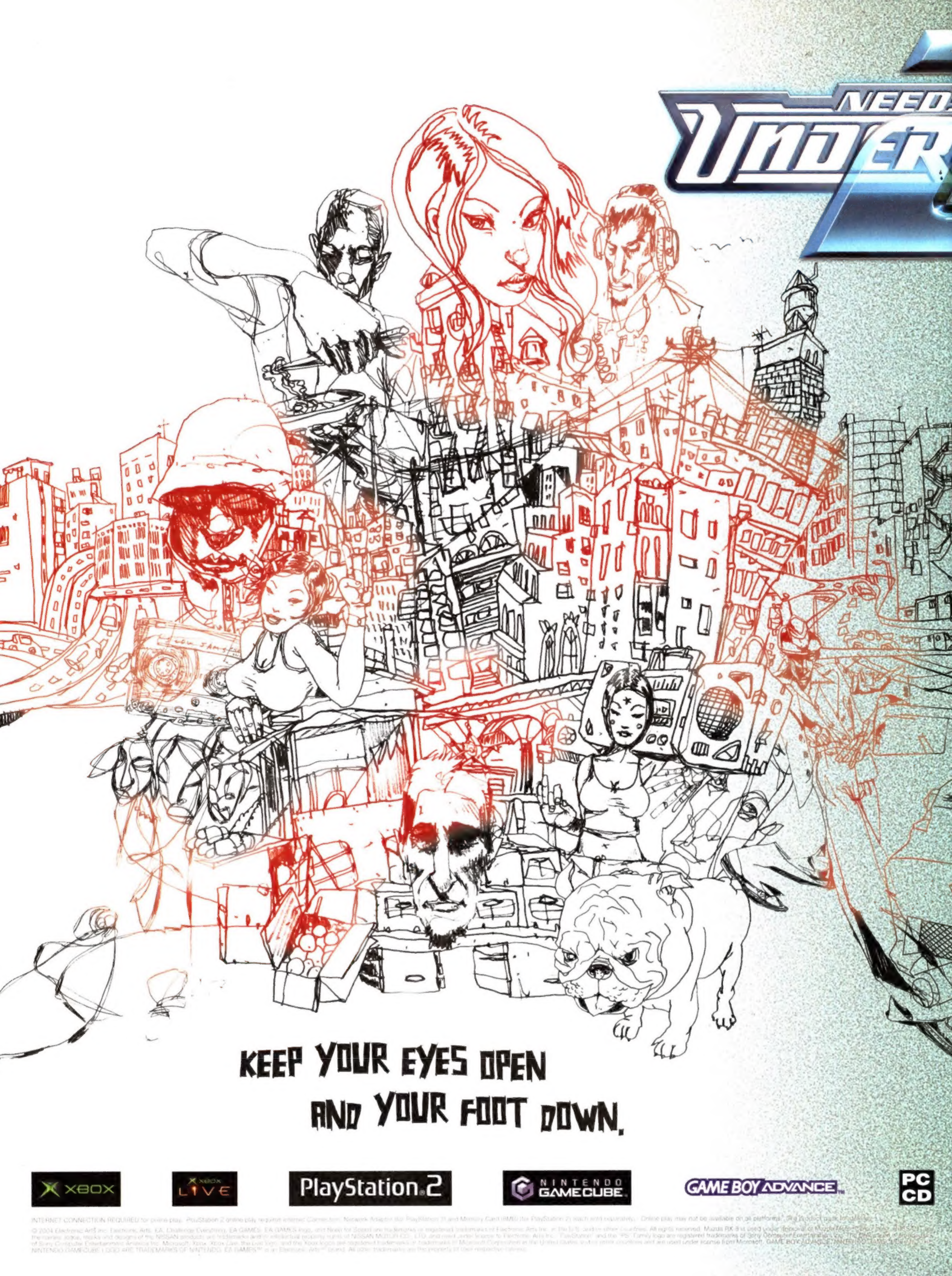
PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

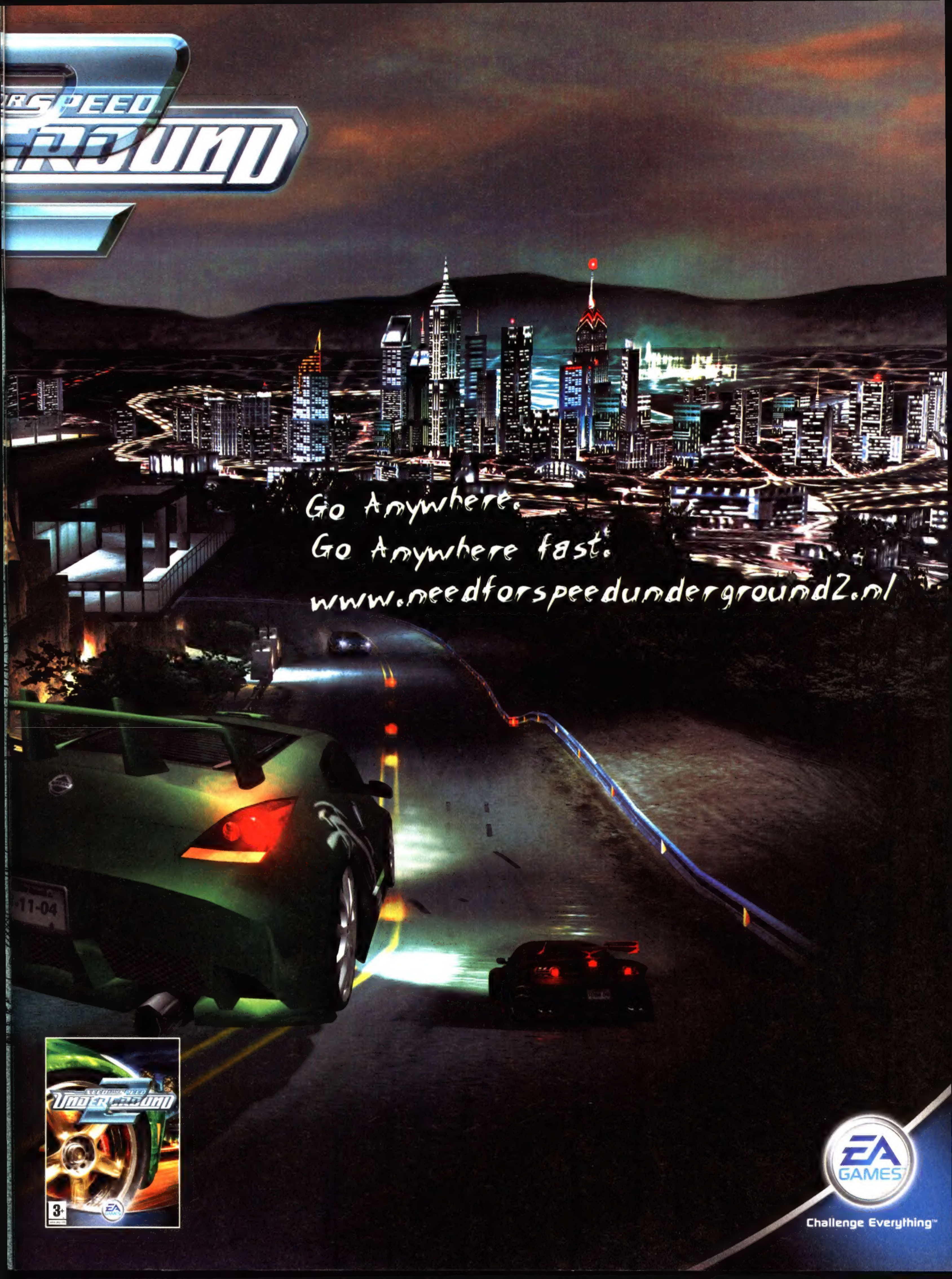
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 • MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT • ZELDA: THE MINISH CAP
ROLLERCOASTER TYCOON 3 • MORTAL KOMBAT: DECEPTION • THE GETAWAY: BLACK MONDAY
LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE • EYE TOY PLAY 2 • PIRATES • KINGDOM UNDER FIRE • JAK 3 • WRC 4


THE WORLD'S
DARKEST HOUR...
...SHALL BE
YOUR FINEST.
"ONE OF THE MOST EXCITING CONSOLE SHOOTERS IN YEARS."
–GameSpy
"THE MOST FRANTIC AND REALISTIC COMBAT SEQUENCES EVER PUT INTO A GAME."
–Game Informer Online
AVAILABLE AUTUMN 2004
WWW.CALLOFDUTY.COM



Intense battlefield moments put you in the heat of the action.
Together with your squad, take on a variety of combat missions.
Epic single-player missions or go online for Axis vs Allies team-based multiplayer action.
Head to the frontlines and experience the cinematic intensity and chaos of battle of World War II's most legendary conflicts including the Russian infantry charge at Stalingrad, the British PPA Commando raids in North Africa and the American-led tank charges in Germany.
CALL OF DUTY™
FINEST HOUR™
NINTENDO GAMECUBE™
XBOX
XBOX LIVE
ONLINE ENABLED
PlayStation 2
ACTIVISION
activision.com
POWERED BY gamespy
SPARK
© 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty and Call of Duty: Finest Hour are trademarks of Activision, Inc. All rights reserved. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for Playstation 2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, and the Xbox and Xbox *Live* logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.


NEED
UNDER
KEEP YOUR EYES OPEN
AND YOUR FOOT DOWN.
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
PC CD


Go Anywhere.
Go Anywhere fast.
www.needforspeedunderground2.nl
Challenge Everything™

"A true triple-A title for N-Gage" gamespy

"Demanding, flexible and lavish, Pathway to Glory's multiplayer potential is still huge" EDGE

ONLY ON N-GAGE





Recruit your mates in Pathway to Glory.
The mobile online multiplayer war game.

Collaborate with your friends to take on your enemies around the world in Pathway to Glory. As WWII rages, the struggle for Europe is at a critical point. Command a multinational team of highly trained WWII soldiers to take on your opponents on the N-Gage Arena. Mobile online multiplayer warfare on the new pocket sized N-Gage QD and N-Gage game decks.

pathwaytoglory.com

N-GAGE NOKIA anyone anywhere

Published by NOKIA N-GAGE ARENA

INHOUD

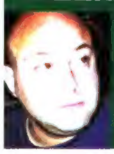
De staatsloterij komt met een hoofdprijs van 20.000.000 Euro. De kans dat een van ons 'm wint, als we al mee zouden doen, is ongeveer 1 op 900.000. En zo is het altijd. We winnen nooit wat. Toch?

MURIËLLE



Zeker weten dat ik ooit wat gewonnen heb. Een setje zwemflippers op de kinderbingo in Frankrijk toen ik 11 was! Kon ik alle opdringerige jongens in het zwembad tenminste voor blijven.

BORIS



Ik won ooit een mountainbike met een slogan voor een veiligere binnenstad. Toen de mensen van de organisatie 'm aan me wilden uitreiken, bleek het ding gestolen!

JEROEN



Niks, nooit, nop. Zelfs op de bingo bij de basketbal laatst, lukte het niet. Terwijl er nog prijzen waren voor iedereen die niets gewonnen had...

SKATE



Wacht effe, de post komt net... Jezus! Een enveloppe met 'gefeliciteerd, u heeft 10.000 Euro gewonnen.' Wat een toeval! Ongelooflijk, eindelijk zijn m'n geldzorgen voorbij!

STEVEN



Ik heb me ooit een keertje de pestpleuris zitten tekenen voor een prijsvraag in de Fun Factory. Niet gewonnen en vanaf dat moment mezelf beloofd om nooit meer ergens aan mee te doen.

J.J.



Ik heb eigenlijk alleen maar geld verloren, vooral in Las Vegas. Hoewel, één keer 'won' ik daar $1000,- toen ik uit frustratie een giga schop gaf tegen een fruitautomaat en de munten er 'spontaan' uitrolden.

JAN



Ik heb ooit een keer 400 gulden gewonnen in een casino. Eén vijf gulden munt in een automaat geduwd en er kwamen er tachtig uit! Dat was destijds heel wat... Tsja, nu is het ongeveer m'n uurtarief.

ED



Ik zeg altijd tegen mijn vrouw dat ik met haar de hoofdprijs van m'n leven heb gewonnen.
Ach, ik ben nu eenmaal gelukkig in 't spel...

JURJEN



Man, ik ga uit mijn dak. Hoe is 't mogelijk; net als Skate kreeg ik een enveloppe binnen met 'gefeliciteerd meneer Tiersma, u heeft 10.000 Euro gewonnen'.
Dat worden heel wat rondjes vanavond!

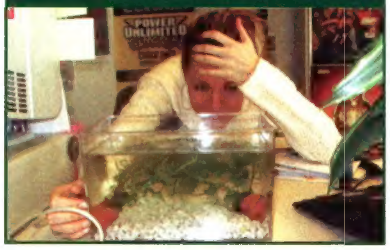
VREEMDEN DOOSCH



Af en toe wordt er een plaatje niet gebruikt en denk je 'eigenlijk doodzonde dat niemand die ooit te zien krijgt'. Deze foto, gemaakt door onze jongens in Japan, was opgestuurd voor bij het artikel over Cosplay in The Daily Gamer. Ik denk dat onze vormgevers bang waren dat onze jongste lezertjes hier naar van zouden gaan dromen. Of trokken ze het gewoon zelf niet?

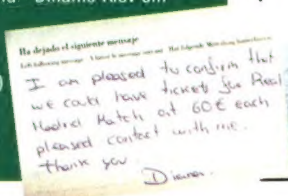
GUPPEN UPDATE

Slakken zijn ongeveer de traagste dieren op Aarde. Alleen zichzelf vermenigvuldigen kunnen ze razendsnel en dat heeft Muriëlle geweten. Haar guppenbak werd de afgelopen maand geteisterd door een zich in waanzinnig tempo uitbreidende slakkenkolonie. Aanvankelijk viste ze alle beestjes eruit om ze stiekem in de guppenbak bij onze marketingafdeling te stoppen maar inmiddels is ze ten einde raad. Welke guppen goeroe helpt haar uit de brand?



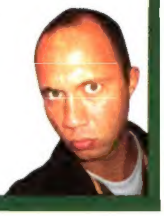
VOETBALEN

J.J. is net als Boris en Skate mad voetbalgek. En dus vertelde hij op trip in Madrid aan iedereen in zijn buurt hoe graag hij wel niet eens naar het heiligdom der heiligdommen zou willen gaan: het Bernabeu-stadion van de Koninklijke.
's Avonds laat viel hij er, enigszins beneveld maar desondanks al z'n charmes in de strijd gooiend, zelfs de dame achter de bar mee lastig... Met resultaat want de volgende ochtend, na het ontbijt, vond hij bij terugkeer op zijn kamer een briefje van haar op z'n bed.
Er lagen tickets voor hem klaar (de 60 euro werd door Midway betaald) voor de match Real Madrid - Dinamo Kiev om 20.45 uur.
Jammer alleen dat J.J. om 16.00 uur 's middags weg moest...



TRUCENDOOS

De gamesindustrie is inmiddels uitgegroeid tot een miljardenmarkt en dat lijkt prima. Meer omzet betekent grotere budgetten en dat komt de kwaliteit van de games over het algemeen ten goede.
Parallel hieraan stijgen ook de verwachtingen en daarmee de angst dat bepaalde targets niet gehaald worden, bijvoorbeeld door tegenvallende reviews of zelfs het lekken van codes. Met als gevolg dat we steeds vaker bij de ontwikkelaars op kantoor games moeten checken, in plaatst van gewoon thuis op de bank.
Nadeel daarvan is dat je niet lekker in je joggingbroek met een biertje erbij tot vier uur 's nachts door kunt spelen, maar ook dat je te maken krijgt met overenthousiaste productmanagers die je proberen te hersenspoelen. Lijsten met (min)punten die in de full version 100% zeker verbeterd zullen zijn (yeah right!) worden niet geschuwd en het verzoek bepaalde onderwerpen niet in de review te beschrijven onder het mom dat je dan te veel verklapt, is ook niet nieuw meer.
We laten ons hierdoor uiteraard niet misleiden maar je gaat je wel afvragen of we voortaan niet gewoon moeten wachten tot de full version in de winkel ligt.
Nadeel dáárvan is natuurlijk dat jullie pas een maand later lezen wat de game scoort, en dat is - zeker als de game uiteindelijk blijkt tegen te vallen - iets dat we alleen in het uiterste geval doen (Half-Life 2 anyone?). Je zou in al je ongeduld de game immers wel eens blind kunnen gaan kopen... dat is trouwens iets waar sommige uitgevers op gokken en daarom helemaal geen review-code uitgeven, onder het mom van 'lekangst' natuurlijk. En dan heb je nog de games die je alleen mag reviewen als je belooft er een hoge score aan te geven.
Tja, de trucendoos wordt helaas steeds verder en vaker opengetrokken.
Of het werkt? Bij ons niet in ieder geval. Wel weet ik dat alle goochelaars uiteindelijk altijd ontmaskerd worden.



NIELS

Ps. Je kunt je sowieso afvragen of al die maatregelen wel werken na het lekken van Halo 2 en GTA SA...

BORIS IN DE GOOT

Dat die grote bakken de binnenstad niet meer in mogen omdat ze milieuonvriendelijk zouden zijn en te veel ruimte innemen, is misschien een beetje overdreven maar als ze bestuurd worden door chauffeurs als Boris, hebben we alle begrip voor dergelijke maatregelen.



IEMAND MOET HET DOEN



Daar zat ie dan, in een van de duurste hotels van Nice (zwembad op de kamer), beetje gamen, beetje liggen aan 't strand, dansen met gewillige babes etc. etc. Skate had er maarliefst twee pagina's over vol geschreven. Ed wilde het artikel niet plaatsen ("op deze onzin zit de lezer niet te wachten") maar toen ie na enkele biertjes toegaf eigenlijk gewoon stikjaloers te zijn, werd het als compromis één paginaatje met deze lauigheid.
Check pagina 53.

INHOUD



31 METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Net voor de deadline kregen we de mogelijkheid om Metal Gear Solid 3 uitgebreid aan de tand te voelen. Helaas bleven er nog te veel vragen onbeantwoord om te kunnen spreken van een gedegen preview maar Jeroen heeft toch wel de nodige interessante nieuwe info voor ons vergaard.



45 DE URBZ SIMS IN THE CITY

De Sims maar dan stoer, hipper en cooler... dat klinkt een beetje geforceerd, maar De Urbz: Sims In The City zit boordevol gameplay en minigames en is op maat gesneden voor iedereen die De Sims wel oké vindt maar nét effe wat te meisjes-achtig.



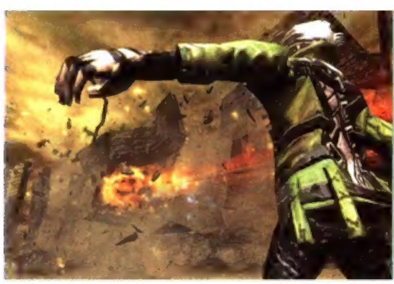
57 THE GETAWAY BLACK MONDAY

Dat de vorige Getaway hoge cijfers scoorde was vooral te danken aan de hype die er omheen was opgebouwd. En dat was ook de reden dat de game heel goed verkocht. Dat laatste was de belangrijkste reden voor een vervolg. Maar helaas heeft de ontwikkelaar weinig met de kritiek gedaan...



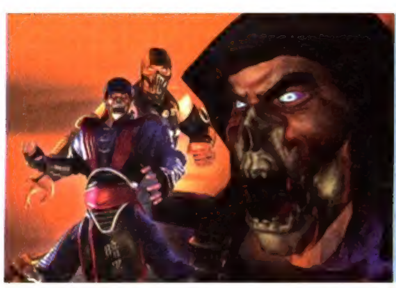
63 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Tunen en snelheid dat zijn de steekwoorden in NfS Underground 2. De concurrentie is zwaar (Juiced, Forza, GT4) maar zeker de liefhebbers van arcade-achtige krachtpatserij zullen zich uitleven met deze game die ook op grafisch gebied z'n mannetje staat.



71 PHANTOM DUST

Misschien dat er bij Microsoft slimme mensen zijn die alsnog beslissen dat deze game in Europa wordt uitgebracht want op dit moment is het een Asia only release. Steven probeert alles en iedereen ervan te overtuigen dat het een doodzonde is als deze supervette Xbox game ons zou worden onthouden.



75 MORTAL KOMBAT DECEPTION

Vroeger, en dan spreken we over vijf jaar en langer geleden, werden Mortal Kombat games in de PU standaard met een 10 beoordeeld, dat was een statement en een grap tegelijk. Tegenwoordig kijken we heel wat kritischer naar deze ooit machtige franchise... en terecht.



78 LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE

Skate durft te stellen dat The Third Age niet onderdoet voor het betere werk van Square en dat zeg je niet zomaar. Deze mix van adventure en RPG gameplay steekt dan ook prima in elkaar en heeft precies de sfeer (door de graphics, geluid en filmpjes) die fans van LotR absoluut aan zal spreken.

64 JAK 3

Jak 3 is een mooie afsluiting van een gedenkwaardige serie. Alles is tot in de puntjes uitgewerkt, de cirkel is rond.



51 WRC 4

Colin McRae is zijn troon nog niet kwijt maar zowel J.J. als Ed zijn het erover eens dat WRC 4 zich zonder meer kan meten met The King of Rally.



38 TOPSCORE: GTA SAN ANDREAS

Jeroen speelde meer dan dertig uur met GTA San Andreas en was toen net over de helft! Deze game is huge, ongelofelijk huge.



72 SPECIAL REPORT: SONY'S PSP

Boris en Steven waren nog zo onder de indruk van hun eerste hands-on met de PSP in Tokyo dat ze even gezellig met elkaar nababbelden. Iedereen kan meegenieten.

54 METROID PRIME 2

Bijna geëmotioneerd leverde Steven zijn Metroid Prime tekst op de redactie in. De man had genoten alsof ie aan een orgie met Sylvie Meis, Katja Schuurman Britney Spears en Beyoncé had meegedaan!

48 KILLZONE

Zonder chauvinistisch te zijn kunnen we vaststellen dat er een topgame is afgeleverd van Hollandse bodem. Eindelijk een first-person shooter van hoog niveau voor de PS2.



32 BUDGETGAMES VOOR IN DE SCHOEN

De een na de andere topper krijg je deze maanden voor je kiezen. En dat is dus wel een aanslag op je portemonnee Gelukkig zijn er ook hele toffe games voor een 'habbekrats' te koop. Sint Jan stelt ze op rijm aan je voor.

12 COVERVIEW: PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Het vorige Prince of Persia deel viel bij ons in goede aarde maar was commercieel geen succes. Hopelijk vergaat het The Warrior Within beter want de game die een stuk bruter is geworden, verdien het.



58 SPECIAL REPORT NINTENDO DS

Jurjen vloog naar Seattle, benieuwd als ie was hoe een complete game op de DS uit zou pakken. Hij checkte zowat alle launchtitels en keerde met gemengde gevoelens terug...



42 PAPER MARIO THE THOUSAND - YEAR DOOR

Een spel dat geknipt is voor iedereen die houdt van veelzijdige en knap uitgewerkte avonturenspellen.



67 ROLLER COASTER TYCOON 3

Een spel dat uit z'n constructiebouten barst van de gameplay. Kotszakken worden helaas niet bijgeleverd.



68 THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Een game die in staat is om Jurjen in kabouters te laten geloven, moet wel heel bijzonder zijn...



44 SID MEIER'S PIRATES

Is Boris te sentimenteel of waardeert hij deze game terecht met zo'n hoog cijfer?



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

YO! ART

Regelmatig krijgen we tekeningen binnen van fanatieke PU-lezers. Daar doen we verder weinig mee maar deze, van Harmen Heuvelman uit Bergambacht, was te fraai om te negeren. Hij doet tegelijkertijd een oproep aan andere lezers om meer tekeningen naar de redactie te sturen en aan ons om de rubriek Yo! Art nieuw leven in te blazen.
Dat doen we niet, maar voor tekeningen van deze kwaliteit, blijven we graag een uitzondering maken.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL

STAR WARS BATTLEFRONT I

Deze brief stuur ik naar aanleiding van Boris z'n review over Star Wars: Battlefront. Ik krijg namelijk het idee dat Boris een sentimentele oude man is, die maar niet kan ophouden over dat vroeger alles beter was. Terwijl hij zich toch echt vergist op een aantal vlakken. Zo beweert hij dat Lucas Arts alleen maar waardeloze games van de melkkoe Star Wars uitbrengt. Toegegeven, de tijden van Sam & Max en Day of the Tentacle waren gewoon de shit toch zie ik een lichte vooruitgang sinds de laatste paar jaar.
Zo hebben ze, ik citeer 'de beste Star Wars game ooit' uitgebracht: Star Wars Knights of the Old Republic (BioWare); da's toch wel minstens een uitzondering die ik dan zou vermelden.
Verder vind ik de negatieve sfeer van de review niet kloppen met het cijfer; een 74 is toch een goede game? Boris gaat helemaal niet in op de positieve aspecten van het spel. Oké, het is geen origineel spel maar beter goed gejat dan slecht verzonnen, is een uitspraak die ik regelmatig hoor. Het is gewoon heel tof om bijna alle voertuigen uit Star Wars te kunnen besturen.
Ik denk dat Boris z'n inlevingsvermogen wat is afgenomen de laatste jaren, want ik krijg hier wel degelijk het Star Wars gevoel. Neem bijvoorbeeld de Battle of Hoth. Je krijgt een stukje uit SW5 te zien en vervolgens bevind je je midden in het gevecht. Gigantische AT-AT's die steeds dichterbij komen, tientallen Republic soldiers die over het scherm hollen, vliegen, rijden, twee piloten die een AT-AT neerhalen door de benen van deze gigant in te snoeren. Dit level deed gewoon echt voor mij wat de films (remake's, ben 16 :P) toentertijd ook voor mij deden.
Kortom ik denk dat Boris hier één van zijn slechtste reviews ooit heeft geschreven. En dan heb ik 't nog niet eens gehad over het vergeten te vermelden dat je de oude battles kunt naspelen, dat de explosies wreed zijn, dat de originele Star Wars songs aanwezig zijn, dat Battlefront LANNEN dope is (mits je vrienden hebt), je hem op je PC kan spelen met een vrij cheape 3Dkaart (fx5200, zodat zelfs Boris hem kan draaien), zeggen dat 't een third-person shooter is, terwijl je 'm vooral first-person speelt, dat er een X-Wing en Tie-Fighter beschikbaar is.
O ja, en Boris; waarschijnlijk komt er wel een Sam & Max 2 van een paar weggelopen Lucas Arts medewerkers (TellTale Games), misschien dat dat je wat opvrolijkt...



Ino | Internet

Eén van Boris' slechtste reviews ooit? Nou dan lees je de PU nog niet zo lang zeker.

DIEHARD VS MAINSTREAM

Na de brief van de maand te hebben gelezen, kan ik het toch niet laten ff een mailtje te sturen.
Bozo schrijft dat hij het er niet mee eens is dat de 'mainstream' het zaakje draaiende houdt. Hij zegt dat er over het algemeen twee groepen gameontwikkelaars zijn; die voor de mainstream en die voor de die-hard gamer.
Hij gaat dan verder in op de mainstream ontwikkelaar 'dat het maar verschrikkelijk is' en weet ik wat al nog meer. Maar wanneer je zou denken dat hij het juist over de die-hard tegenhanger gaat hebben, gaat hij nog ff verder over de eerste (de mainstream dus).
Ik vraag me af welke soorten producenten we dan moeten verstaan onder die van die-hard ontwikkelaars. Ik lees wel eens een review in de PU waarin dan gezegd wordt dat de moeilijkheidsgraad zo hoog ligt dat het spel meer geschikt is voor een die-hard gamer. Wil dit dan zeggen dat moeilijke spellen die-hard games zijn? Of zijn spellen die eigenlijk bijna niemand leuk vindt voor die-hard gamers? Immers, alleen een mainstream spel vliegt als een gek over de toonbank volgens Bozo.
Zijn spellen waarvoor reclame op tv wordt gemaakt mainstream games? Fable zie ik nogal aardig vaak op tv verschijnen en ik zie bij enkele bladen wel eens een postertje geplakt, is dat dan een mainstream game (naar mijn mening niet, maargoed)?
Enfin, als je op die manier spellen gaat 'filteren' houd je weinig die-hard games over.

Daan Stapelbroek | Internet

Eén ding weten we zeker: de naam Daan Stapelbroek is in ieder geval niet mainstream.

STAR WARS BATTLEFRONT II

Lieve mensjes van de redactie,
Ik ben er een van de vrij oude garde (PU lezer vanaf No 1) en jullie hebben me eigenlijk nog nooit teleurgesteld, tot nu.
Waar ik toch wel moeite mee heb is de review van Star Wars Battlefront, geschreven door Boris. Boris schrijft: "Lucas Arts en de Star Wars franchise zitten in dezelfde neerwaartse spiraal. Het is nog slechts een kwestie van tijd voordat iedereen genoeg heeft van dat schaamteloze uitmelken." Die laatste uitspraak kan ik me in vinden, maar dat is ook de enige kritiek die ik kan vinden die daadwerkelijk toepassing heeft op SWBF. Toegegeven, het is gewoon Battlefield 1942 met een Star Wars smaakje, maar nu worden dus dingen aangehaald die in SWBF slecht zouden zijn en die ik in geen enkele review van BF42 terugvind. En daarnaast krijg ik toch juist het idée dat iedereen vindt (waaronder iedereen bij PU die een stuk over een SW spel heeft geschreven) dat de SW spellen juist weer beter beginnen te worden. Maar dat ter zijde, ik vind het gewoon erg dat er eindelijk weer een goede SW game is en deze behoorlijk onterecht de grond wordt ingestampt. "Eenvoud en oppervlakkigheid blijven het spel tot de laatste minuut parten spelen" staat groot op de pagina. WTF! En dit was geen probleem bij BF42!? Sorry hoor maar ik volg het even niet. Al het goede uit BF42 en Star Wars in één game! Waarom krijgt hij dan in godsnaam zo'n slechte review!? Ik kan nog wel even doorgaan, bijvoorbeeld deze: "Hoe meer je verovert hoe moeilijker het voor de vijand wordt om terug te slaan en zodoende wordt een strijd vaak binnen een minuut of tien beslecht." Wederom, in BF42 was dit totaal geen probleem terwijl het precies hetzelfde is!
En als laatste wil ik nog wat kwijt over 'het Star Wars gevoel'. Waarom is het zo'n negatief punt dat Boris geen Star Wars gevoel krijgt bij het spelen van dit spel. Ik ben een behoorlijke fan mag je wel stellen, maar de enige manier waarop ik het Star Wars gevoel krijg, is als ik het op het grote doek zie! Dat zou hetzelfde zijn als BF42 een negatieve review geven omdat je geen WWII gevoel krijgt. Moet dit dan?
En ik begrijp dat je je persoonlijk mening in een review vermeldt, dat is juist jullie kracht maar in zo'n verre mate dat een spel slecht wordt bevonden als je een bepaald gevoel er niet bij krijgt? Wat moeten ze dan doen, een lightsaber in je hol proppen voordat je een gevoel van Star Wars krijgt?
Sorry jongens voor dit bijna gescheld maar ik vind het toch jammer dat er eindelijk een goede SW game uit is en dat deze nog de grond in wordt gestampt. Net zo hard als Lucas ze uit de grond stampt, het enige verschil is dat jullie dit bij Lucas een slecht punt vinden, terwijl jullie hetzelfde in omgekeerde richting doen.
Met andere woorden, ik krijg het gevoel dat het afkraken van SW spellen een sport begint te worden, ongeacht de kwaliteit van de game! Ik hoop dat dit niet vaker zal gebeuren en dat er toch echt eerst naar de inhoud van een game wordt gekeken want dat idee heb ik nu niet. Verder toch mijn complimenten met al meer dan tien jaar een super blad!
Cheers!

J.J. (ja, kan er niks aan doen dat ik ook zo heet) | Eygelshoven

Ach, als je slechts één keer in ruim elf jaar teleurgesteld wordt, valt het nog wel mee (aldus iemand binnen de redactie die bijna 12 jaar getrouwd is).

FABELTJE NUMMER 1



Hallo hooggewaardeerde game-analisten, :P
Ik wil graag wat kwijt over Fable, ik volgde de ontwikkeling van dit spel al een tijd en wist dat ik hem ook ging kopen als hij uitkwam, dus ik heb hem 8 oktober gekocht. Ik kwam thuis, begon te spelen en vond hem supervet.
Maar toen ik zondag bezig was had ik het idee: hij duurt niet lang meer. En ja hoor zondag was ie uit en ik zag dat ik hem in totaal elf uur gespeeld had. Dat vind ik eigenlijk veel te kort voor een spel waar ze driehonderd jaar voor nodig hadden om het te ontwikkelen. Je kan amper al je tatoeages en kapsels uitproberen of je hebt hem al weer uitgespeeld.
Ik vind ook dat er te weinig wapens zijn die je kan kopen. Ik heb thuis ook Morrowind: Elder Scrolls 3 liggen en die is zo veel uitgebreider, en je kan daar mee doorgaan. Als je Fable heb uitgespeeld kan je daarna meteen niks meer, je kan niet eens dat zwaard gebruiken dat je veroverd hebt. Voor de rest is het een supervette game want je gaat meeleven met die personages, ik besloot om me zus te killen en daarna had ik er eigenlijk alweer spijt van en vond ik het zielig, iets wat ik nog nooit heb gehad met games :S.
Ik hoop dat Halo 2 ietsje meer voldoet aan mijn verwachting, maar voor de rest: aanrader voor elke Xbox-bezitter. Groetjes.

Ruud Haring | Internet

We vinden je brief wel een beetje spijkers op laag water zoeken en een beetje aan de zure kant... Ruud Haring. Sorry, hahahaha-hahaha, sorry.

FABELTJE NUMMER 2

[illegible]

HALFNAAKTE MANNEN

Hey mannen,
Ik heb een probleem waar niemand mij verder mee kan helpen, dus vraag ik het maar aan jullie. Mijn vriend leest jullie blad. Ik niet want ik lees toch liever de Fancy. Maar ik speel wel spelletjes, vooral vechtspelletjes want ik ben toch wel enigszins gewelddadig aangelegd. Ik win ook vaak van mijn vriend en zijn vrienden.
Toch struikel ik over het feit dat er altijd minder meisjes dan jongens in het spel zitten. Ik vertik het om een jongen te kiezen. Ik ben een meisje dus ik wil met een meisje spelen. Het aantal zou op z'n minst gelijk getrokken moeten worden want ik heb dus gewoon minder keus.
Hoe kan dit nou? Spellen worden toch meestal gemaakt door mannen en vaak ook gespeeld door mannen. Die zien toch graag tieten of zie ik dat verkeerd?! Blijkbaar kijken jullie dus liever naar half naakte mannen die waarschijnlijk knapper zijn dan jullie. Ik wil een uitleg, want ik snap er niks van.

Liefs Laura



Natuurlijk zien wij ook liever babes met zo min mogelijk aan (alleen Jurjen schijnt een voorkeur te hebben voor besnorde mannetjes met rode petjes).
Het heeft echter alles te maken met je identificeren met een personage. Jij bent een meisje, schrijf je, dus je wilt met meisjes spelen... en daarom willen jongens met jongens spelen. en er zijn nu eenmaal veel meer jongens die gamen. Snappie?


POWER
UNLIMITED
GOLD

SKATE

Warrior Within is gewoonweg gruwelijk goed en een must have voor alle liefhebbers van uitdagende 3D platform action adventures.

Prince of Persia
Warrior Within

GROTER, GRUWELIJKER, GEVARIEERDER, INTENSER, MOOIER, UITDAGENDER...

Sands of Time was een van de beste games van 2003 en mijn verwachtingen waren dan ook hooggespannen toen ik het vervolg thuisgestuurd kreeg. Zal Warrior Within me ook van het begin tot het eind weten mee te slepen?

Ik moest weliswaar tot vier keer toe een koerier vanuit Ubisoft's hoofdkantoor naar mijn huis laten komen om me een versie zonder bugs (die ervoor zorgden dat de game alsmaar vastliep) te bezorgen, maar na enkele dagen die bol stonden van frustraties, kreeg ik uiteindelijk waar ik zo lang naar smachtte: een goede reviewable versie van Warrior Within.
Er is niks zo klote als een uur of twee, drie in een game zitten, er volledig door opgezogen worden en vervolgens op een vastloper getrakteerd worden. Steeds weer. Inmiddels ben ik met de goed draaiende versie een paar dagen en nachten intensief bezig geweest, en ik moet zeggen: het was het wachten meer dan waard.

OP DE SCHOP

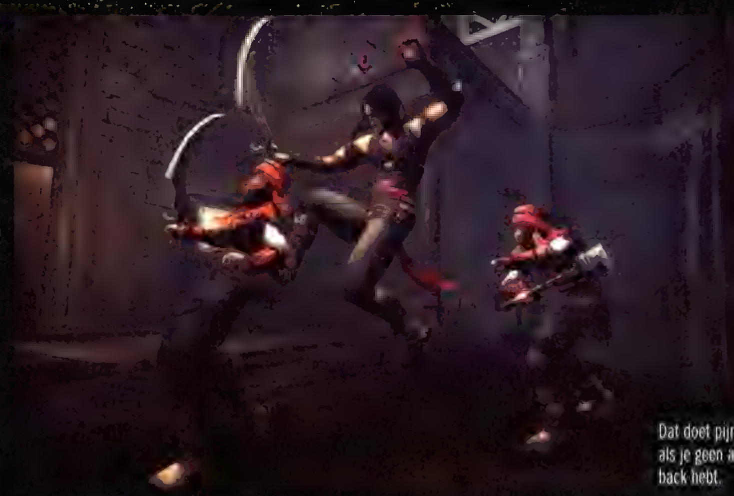
Weg waren de frustraties toen ik eenmaal diep in de game kwam te zitten. Ik was vorig jaar al zeer te spreken over Sands of Time en ditmaal is het niet veel anders.
Al snel werd namelijk duidelijk dat Ubisoft Montréal goed geluisterd heeft naar de kritiek van gamers aangaande het eerste deel. Zo was bijvoorbeeld het vechtsysteem (dat door de beperkte hoeveelheid moves een lichte smet op de verder prima gameplay wierp) voor verbetering vatbaar en zorgden de alsmaar respawnende tegenstanders meer dan eens voor lichte irritaties.
Wel, dat vechtsysteem is op de schop gegaan, met als resultaat dat de combat in Warrior Within veel meer diepgang en variatie kent dan in SoT. Ook komen vijanden niet meer terug wanneer je ze afgemaakt hebt maar vallen ze nu aan in kleine groepjes en blijven ze dood als je ze in tweeën gespleten, onthoofd of 'gewoon' aan stukken gereten hebt. Hierover zometeen meer; eerst maar eens vertellen hoe het plot van WW in elkaar steekt.

HELD TEGEN WIL EN DANK

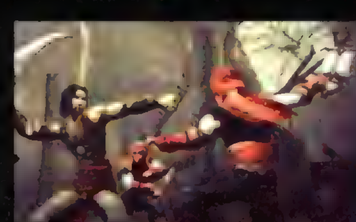
Wie het eerste deel gespeeld heeft, weet dat onze prins de wereld van de ondergang heeft weten te behoeden door the Sands of Time uit handen van foute krachten te houden.
In WW maken we een sprongetje voorwaarts en treffen we een volwassener prins aan die opgezadeld wordt met een nieuw probleem. De prins heeft er met zijn heldendaden voor gezorgd dat de tijdlijn is verstoord en het lot van de mensheid veranderd is. Om de originele tijdlijn te herstellen, krijgt de prins een ongewenste bezoeker op de thee, te weten het onverslaanbare, onaardse schepsel Dahaka. De prins had immers enkele jaren geleden tijdens de strijd om the Sands of Time al kassie wijlen moeten zijn. Hij zou kunnen berusten in zijn lot maar gelukkig voor ons kiest hij er wederom voor de held uit te hangen, al is het ook ditmaal tegen wil en dank.

TIJDSPRONGEN

Onze prins besluit op zoek te gaan naar een manier om terug te gaan in de tijd en er voor te zorgen dat the Sands of Time überhaupt niet vrijgegeven worden, zodat hem verdere ellende bespaard blijft. Dit alles gebeurt op het eiland van the Empress of Time, de maker van the Sands die over een leger aan freaky monsters beschikt en geenszins van plan is om de prins z'n gang te laten gaan.
Het is een vrij complexe verhaallijn waarin je je continu in heden en verleden begeeft maar geloof me; er kleven alleen maar goede dingen aan. Het komt er op neer dat je één wereld in twee tijdvakken doorloopt. In het heden ogen de omgevingen grauw en verlopen, aangetast door bovennatuurlijke krachten, terwijl ze er in het verleden (waarin je via time portals terecht kunt komen) kleurrijk en op en top verzorgd uitzien.
Natuurlijk zijn er niet alleen cosmetische verschil-



Dat doet pijn als je geen air back hebt.



Wat hebben die gasten in hun handen? Zijn ze soms in hun vrije tijd juryleden bij het schoonspringen?



"Kijk nou eens wat ik vind op de zolder van Hans Kazan. Uuuuuh, die dingen klappen toch altijd in?"



Als er geen geit of schaap voorhanden is, is het palen geblazen.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE / PC



Da's nog eens wat anders dan een prins die aan watermanagement doet.



"Gaan we soms slagballen? Is het hier soms een gymnastiekles...



... want dan doe ik m'n specialiteit: kop rollen!"

len. Ook de verscheidene vallen en hindernissen die je al springend, rollend en langs muren rennend moet zien te overwinnen, werken op een andere manier. Je dient het kasteel van the Empress dus als het ware op twee verschillende manieren te doorlopen en bepaalde puzzels in het verleden op te lossen om verder te kunnen komen in het heden.

TIME POWERS

Beland je bij één van de in totaal tien time portals, dan zul je niet alleen van heden naar het verleden gaan (of andersom) maar ook nog eens een speciale move of power tot je beschikking krijgen. Bekend uit het eerste deel is de power die de tijd vertraagt waardoor de prins zijn tegenstanders tijdens battles makkelijker kan afmaken of bepaalde hindernissen eenvoudiger kan nemen. Ook de power waarmee je de tijd een stukje kunt terugdraaien (handig wanneer je weer eens in een diep ravijn of iets dergelijks valt) kennen we al uit deel 1.
Nieuw daarentegen is bijvoorbeeld de mogelijkheid om een explosie te veroorzaken die omringende tegenstanders weg blaast, wat ook weer leidt tot meer variatie. Dit vind je ook terug in het grote arsenaal aan moves die de prins langzaam maar zeker weet te vergaren.

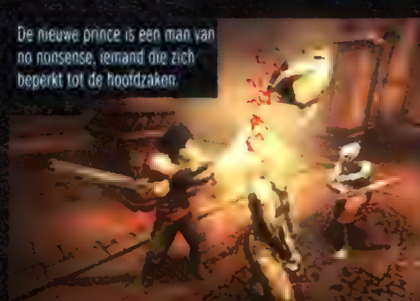
INTENSER

Zoals gezegd: in SoT was het aantal attack moves vrij beperkt maar Ubisoft heeft er ditmaal echt werk van gemaakt. Mede door een vijftigtal secundaire wapens waaronder verschillende soorten dolken, bijlen en zwaarden (alle met karakteristieke eigenschappen), die je tot je beschikking kunt krijgen door kratten en monsters kapot te maken, is het nu mogelijk een string aan combo's te creëren.

Overigens gaan deze wapens vrij snel kapot als je ze veel gebruikt maar da's niet zo erg aangezien je voldoende vijanden en items kunt slopen. De prins heeft nu zelfs disarm moves tot z'n beschikking, die er stuk voor stuk gruwelijk uitzien. De vele nieuwe wapens en moves maken het combatsystem in ieder geval een stuk uitgebreider, waardoor de gevechten vele malen intenser zijn dan voorheen.

HERSENBREKERS

Grafisch oogt WW nog gelikter dan SoT. Ik heb de PS2-versie gechecked en die zag er al erg goed uit maar ik heb me laten vertellen dat de Xbox-versie nog veel beter oogt.



De nieuwe prince is een man van no nonsense, iemand die zich beperkt tot de hoofdzaken.



Mooi plaatje voor een Russische propagandaposter: hamer, sikkel en een gebalde vuist.

> "HÉT 3D PLATFORM ACTION ADVENTURE OM DE KOUDE WINTERAVONDEN MEE DOOR TE BRENGEN."

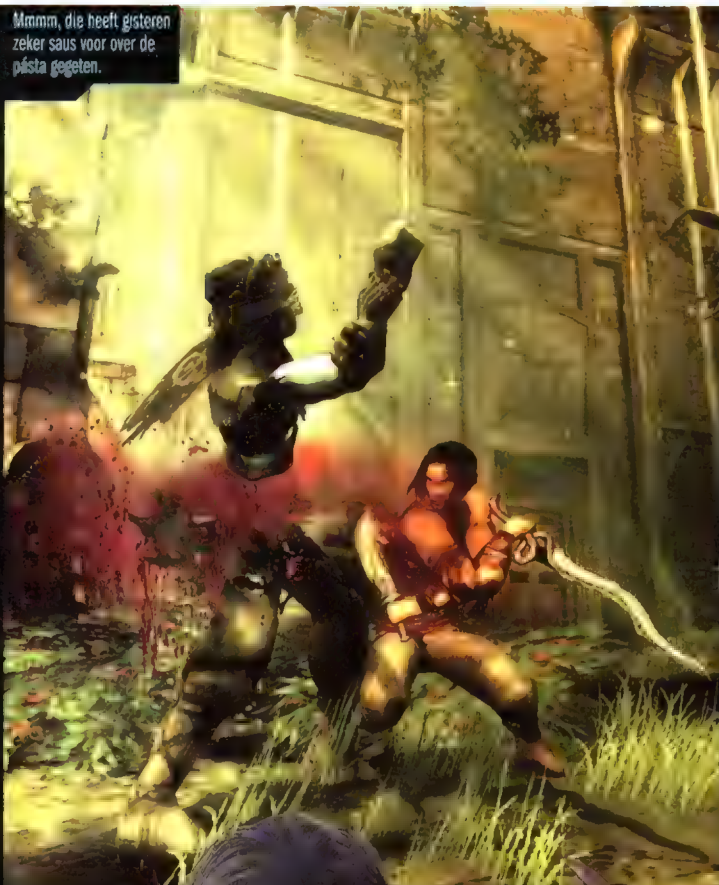
Het spel ademt een sfeer die ik in veel games node mis, dankzij de immense levels die prachtig vormgegeven en uiterst gedetailleerd zijn. De animaties van zowel de prins als zijn tegenstanders verlopen vloeiend (al is het jammer dat de game niet op 60 maar 30 frames per seconde loopt), met als hoogtepunt de schitterende acrobatenkunstjes van onze prins.
De puzzels vormen zo nu en dan ware hersenbrekers en meer dan eens zul je je opvreten over het feit dat het je maar niet lukt bepaalde hindernissen te overwinnen, zonder dat het tot irritaties leidt overigens. Dit is typisch zo'n game waarbij je van het begin tot het eind zwetend en met kromme tenen



"Shit, ik dacht dat we gingen knokken met die zanger Prince, die gast die om de 10 seconden checkt of z'n ballen er nog zitten. Nu ben ik bang dat we 't schip in gaan."

UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

GRAPHICS 9 REPLAY 9 GAMEPLAY 10 95 SCORE



Mmmm, die heeft gisteren zeker saus voor over de pasta gegeten.



Hij passeert als een flitsende linksbuiten en is nog goed in koppen ook.



Skate pakt het testen van de coverview altijd serieus aan. Je moet er niet aan denken dat Skate ooit de coverview van Erotica Island 2 gaat doen...



op je bank zit (of in mijn geval op m'n vliegend tapijtje), zoekend naar een manier om van punt a naar punt b te geraken.

MET LIEFDE

De geluidseffecten zijn goed uitgewerkt en de soundtrack (rock tijdens gevechten en ambient geluiden wanneer je in rustige gebieden rondbanjert) mag er ook wezen, al waren er zo nu en dan momenten dat ik de audio ondersteuning wat karig vond.

De controls voelen uiterst intuïtief aan en geven alleen kleine probleempjes wanneer je rent en de camerahoek plots verandert. Dit was in deel één ook al het geval maar ook dit leidt zelden tot irritaties.

Wel irritant is dat de camera soms nog steeds niet meewerkt in bepaalde situaties, waardoor het bijvoorbeeld lastig is om de afstanden tussen bepaalde plateaus die je springend moet zien te bereiken goed in te schatten. Dit komt gelukkig niet al te vaak voor, en ach, met de mogelijkheid om de tijd terug te draaien kun je je foute sprong nog altijd ongedaan maken.

En dan heb ik het met de minpuntjes ook wel gehad. Het is duidelijk dat er met veel liefde aan deze game gewerkt is; de levels zijn vele malen groter dan in SoT, de speelduur is een flink stuk langer, de vijanden (inclusief een hoop indrukwekkende tussenbazen) vormen een grotere uitdaging om tegen te vechten en de gameplay in z'n geheel is werkelijk top notch.

Dit is naar mijn mening hét 3D platform action adventure om de koude winteravonden mee door te brengen.

PRINS... HEERLIJK!

Een van de allergrootste PoP fans onder mijn collega's is toch wel Gamekings regisseur Rogier. Tot voor kort had hij het nog bijna dagelijks over The Sands of Time, zo goed vond hij hem. Dikke kans dat nu Warrior Within er is, we op de Gamekings redactie maandenlang doodgegooid zullen worden met allerlei feitjes en noemenswaardigheden uit dit vervolg.

Toch vroeg ik me af waarom hij zo'n ongelooflijke Prince fanboy is. De Rogier die ik ken, boort namelijk negen van de tien games finaal de grond in. Wat zorgt er voor dat juist deze game door hem met veel liefde omarmd wordt? Ik stuurde hem hierover een mailtje en kreeg niet veel later de volgende reply:

Hé Skate,

Stel ik wil:

1: Een game met realistisch ogende platform elementen waarin je er eens niet uitziet als een gek dier (of een loodgieter).

2: Een menselijk ogend personage met loads of vette moves. Een die in hoog tempo alles kan doen wat logisch lijkt voor de situatie en dan bedoel ik niet alleen vechten.

3: Een vechtsysteem waarin een beetje rammen op je knopjes lang niet alle mogelijke moves oplevert.

4: Genoeg afwisseling in gameplay, aangezien de hele tijd vechten op den duur natuurlijk ook begint te vervelen.

5: En graag ook wat uitdaging. Er mag best hier en daar een puzzel in, zodat mijn brein ook een beetje aan het werk kan.

6: Een goede balans. Ik moet niet gevoel hebben dat ik door mindere stukken moet spelen om bij het leuke gedeelte te komen.

Dan vraag ik je, welke games blijven er dan nog over? Wat mij betreft twee, namelijk: Ninja Gaiden en Prince of Persia, waarbij ik een duidelijke persoonlijke voorkeur heb voor de laatste omdat ik de balans tussen de verschillende gameplay elementen bij de Prince beter verdeeld vind en de sfeer me meer aanspreekt (de combi Ninja vs Monsters viel bij mij niet zo goed).

Er zijn nog maar weinig games die ik speel tot het eind, om de simpele reden dat na twintig jaar game ervaring de meeste een 'been there done that'-gevoel bij me opwekken. Als er één game is waar ik dat niet bij had, dan is het Prince of Persia: Sands of Time wel.

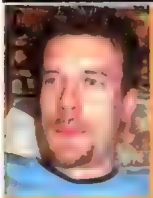
Natuurlijk was die game niet perfect maar daar zijn gelukkig sequels voor, en geloof me als ik zeg dat Ubisoft aan Warrior Within meer veranderd en verbeterd heeft ten opzichte van z'n voorganger dan ik ooit had durven hopen. PoP Rules!

ROGIER



GENRE: PLATFORM ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 30 NOVEMBER

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



De geschiedenis herhaalt zich. Ik herinner me nog dat de eerste PlayStation van uiterlijk veranderde om een iets jongere doelgroep aan te spreken; herpositioneren heet dat met een moeilijk woord. De PlayStation veranderde langzaam van hippe spelcomputer in iets waar je kleine broertje of zusje op speelt. Allemaal bedacht door de grote bazen bij Sony die ruimte wilden scheppen voor de komst van de PlayStation2. Dit werd namelijk de nieuwe hippe spelcomputer en je kunt immers niet twee hippe consoles naast elkaar hebben natuurlijk.
Op dit moment zien we een zelfde 'herpositionering' plaatsvinden bij de PlayStation 2. Er wordt een ander model uitgebracht (dat kleintje) en tegelijk worden de spellen die met name Sony zelf uitbrengt, steeds meer gericht op de allerjongsten. Het duidelijkste voorbeeld is natuurlijk Jackie Chan, dat een moeilijkheidsgraad heeft waar je kleine broertje zijn hand niet eens voor omdraait.

"ALLE STOERE SPELLEN DIE NOG WORDEN ONTWIKKELD, ZULLEN WAARSCHIJNLIJK SLECHTS HET LICHT ZIEN OP DE PLAYSTATION 3."

Het is echter aan meer zaken te zien dat Sony zijn PS2 aan het herpositioneren is. Denk aan de Nederlandse taal optie die een groot gedeelte van Sony's spellen meekrijgen. Een goede zaak natuurlijk maar vooral gedaan om de spellen voor een jongere doelgroep begrijpelijker te maken. Jak 3, Ratchet and Clank 3 en Sly 2 zijn recente voorbeelden van spellen die met Nederlandse schermtekst zijn uitgerust zodat ook je kleine broertje begrijpt wat er van hem wordt verwacht.
Is deze herpositionering slecht? Nee, althans niet direct. Het verlengt immers de levensduur van een spelcomputer. Probleem is wel dat er vermoedelijk steeds minder toffe games gaan verschijnen op het systeem, dat zagen we immers ook toen de PSone werd geïntroduceerd.
Nu zijn we allang blij dat een Grand Theft Auto San Andreas nog uitkomt op de PS2 maar je kunt er donder op zeggen dat dit de laatste GTA is op deze console. Alle stoere spellen die nog worden ontwikkeld, zullen waarschijnlijk slechts het licht zien op de opvolger van de PlayStation 2. Die PlayStation 3 zal dan de hippe spelcomputer worden die zijn kinderachtige kleine broertje alleen nog wat kliekjes af laat nemen... tot de tijd rijp is en de PS3 zijn stoere karakter inruilt voor een dat meer op kleine kinderen is gericht. Dan zal de PS3 ook wat maatjes kleiner worden en gemakkelijk op de slaapkamer weggemoffeld worden. Immers, de geschiedenis herhaalt zich...

GRAN TURISMO 4 TOCH UITGESTELD

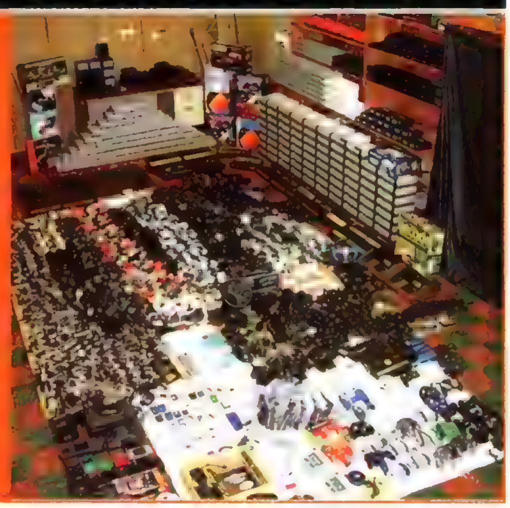
Eerst werd ie uitgesteld omdat zogenaamd de online functies er toch in zouden komen, nu wordt GT 4 alsnog uitgesteld omdat de lokalisatie niet af is.
Let wel; we hebben het over de Europese release van Gran Turismo 4 . In Amerika en Japan ligt het spel wel gewoon rond kerst in de winkels maar Europese gamertjes moeten nu wachten tot het eerste kwartaal 2005. Jammer, jammer, jammer...





MEGA-COLLECTIE GAMES OP INTERNET GEVEILD

We dachten even dat we gek werden toen we deze foto zagen op Ebay. Een of andere idioot (zal wel net getrouwd zijn of zo) bood zijn complete gamecollectie plus bijbehorende hardware aan op het net.
We gaan niet allemaal opnoemen wat er in zat, check dat maar op het plaatje, maar het was meer dan onze beroepsverzamelaar Steven in zijn huisje heeft staan. En voor hoeveel het wegging??? Wat denk je? Het antwoord staat onderaan deze pagina.



WEEK 45 freecharts

In samenwerking met FreeRecordShop

PLAYSTATION 2

1	-	GTA: San Andreas
2	1	Fifa 2005
3	2	Pro Evolution Soccer 4
4	3	Def Jam Fight For New York
5	-	Midnight Club 2

XBOX

1	1	Fable
2	2	Fifa 2005
3	4	Def Jam Fight For Ny
4	5	Burnout 3: Takedown
5	-	NBA Live 2005

PC CD-ROM

1	1	De Sims 2
2	2	Fifa 2005
3	3	Nfs:Underground
4	-	Commando's 3
5	4	C&C Warpack

GAMECUBE

1	1	Fifa 2005
2	2	Def Jam Fight For New York
3	4	Tony Hawk Underground 2
4	3	Pikmin 2
5	-	NBA Live 2005

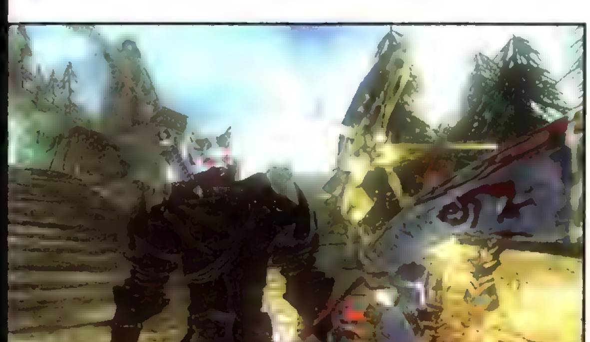
GAMEBOY ADVANCE

1	-	Fifa 2005
2	-	Medal Of Honor:Infiltrato
3	-	Grand Theft Auto
4	2	Pokemon Firered (Met Wireless)
5	1	Nfs: Underground

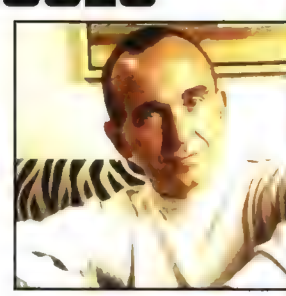
De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor

PETER MOLYNEUX MAAKT EXCUSES

We willen niet de fout maken dat wij de opmerkingen van Peter Molyneux over Fable verdraaien. Vandaar dat we zijn post op het forum van Lionhead Studios letterlijk en dus in het Engels overnemen. Het is namelijk nogal iets wat hij zegt (iets wat wij al jaren roepen, overigens). Peter wil te veel en kan dat uiteindelijk niet meer waarmaken. Nu ja... lees zelf maar en trek je eigen conclusies.
"When I tell people about what we're planning, I'm telling the truth, and people, of course, expect to see all the features I've mentioned. And when some of the most ambitious ideas get altered, redesigned or even dropped, people rightly want to know what happened to them.



If I have mentioned any feature in the past which, for whatever reason, didn't make it as I described into Fable, I apologise. Every feature I have ever talked about WAS in development, but not all made it. Often the reason is that the feature did not make sense. For example, three years ago I talked about trees growing as time passed. The team did code this but it took so much processor time (15%) that the feature was not worth leaving in. That 15 % was much better spent on effects and combat. So nothing I said was groundless hype, but people expecting specific features which couldn't be included were of course disappointed. If that's you, I apologise. All I can say is

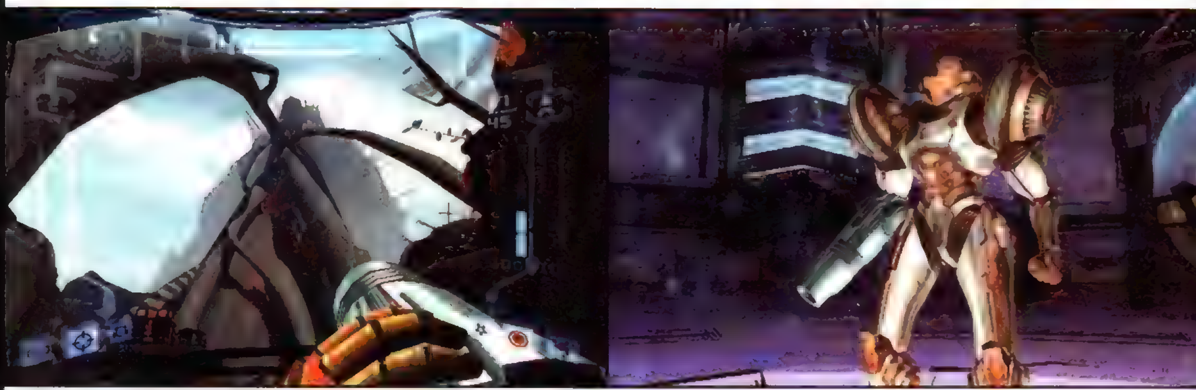


that Fable is the best game we could possibly make, and that people really seem to love it.
I have come to realise that I should not talk about features too early so I am considering not talking about games as early as I do. This will mean that the Lionhead games will not be known about as early as they are, but I think this is the more industry standard".

11.500 dollar, krap 10.000 euro.

IN GESPREK MET...

DE MAKERS VAN METROID PRIME 2: ECHOES



Net als Steven, is ook Jurjen razend enthousiast over de nieuwe Metroid Prime. Heel toevallig kwam onze Assenaar in Seattle drie mannen van Retro, de makers van de game, tegen. Brutaal als ie is, begon hij ze gewoon vragen te stellen. En ze gaven nog antwoord ook!

PU: De eerste Metroid Prime zat vol verrassende spelmogelijkheden. Hoe willen jullie ervoor zorgen dat deel twee meer wordt dan zomaar een sequel?
Retro: Allereerst hebben we de game helemaal opnieuw opgebouwd. We hebben niets opnieuw gebruikt, alle modellen zijn helemaal opnieuw ontworpen, en...
PU: Maar de besturing is identiek!
Retro: Oh, dat bedoel je. Ja, de besturing hebben we gelijk gehouden. Maar we hebben weldegelijk ook op het gebied van de gameplay de nodige veranderingen doorgevoerd.
PU: Zoals...
Retro: Dit keer is het zaak om zuinig om te springen met de munitie voor je Beam-wapens, omdat deze niet meer onbeperkt is. Daarbij hebben we dit keer 'themed weapons' toegevoegd en de mogelijkheden van de Morph Ball uitgebreid. In de eerste Prime was het gebruik van de Spider Ball bijvoorbeeld beperkt tot 'limited tracks'. In Echoes kun je de bal langs 'free form organic shapes' manoeuvreren.
Het is ook mogelijk om de Spider Ball aan vijanden te hechten en de boost te gebruiken. En dit keer kun je natuurlijk ook voor het eerst in 3D de Wall Jump en Screw Attack gebruiken.
PU: Wat zou je verder nog willen noemen als punten waarop Prime 1 en Prime 2 zich duidelijk onderscheiden?
Retro: Zoals je weet reist Samus dit keer naar een gespleten planeet, met een lichte en een duistere kant. Hierdoor zal ze veel op en neer moeten reizen om puzzels op te lossen die een stuk groter en complexer zijn dan in de eerste Prime.
Ook is het uitgangspunt van het verhaal geheel anders. Dit keer gaat het er Samus niet om zichzelf te redden maar strijdt ze vanuit de overtuiging dat ze iemand moet helpen, iets moet oplossen. Deze nieuwe motivatie plaatst de actie in een geheel ander perspectief.
PU: Nu jullie met de eerste Prime jezelf hebben bewezen, worden jullie zeker minder streng in de gaten gehouden vanuit Japan?
Retro: Haha, in de gaten gehouden... Nee, zo zouden we het niet willen noemen. We hebben net als de vorige keer gewoon heel nauw samengewerkt met Nintendo in Amerika en Japan. Wij vlogen naar hen toe, zij naar ons, we hingen iedere dag wel aan de telefoon of hielden videoconferenties. Wij beschouwen Metroid Prime 2: Echoes als een gezamenlijk product van Retro en Nintendo.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

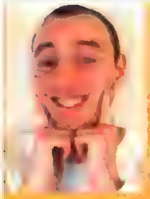


Ja lekker dan, vult die gast eerst 1564 Effe Bijpraten columns met hosannagezang over Halo 2. Komt die game uit, loopt ie weer te mekkeren.
Tja, ik kan er ook niks aan doen. Misschien ben ik wel slachtoffer geworden van mijn eigen gehype. Je hebt het waarschijnlijk in de Halo 2-review van vorige maand gelezen; we vonden de game heel erg vet, maar er knaagde wel wat. Het vervelende was echter dat het gevoel dat bij ons knaagde, namelijk dat er te weinig vernieuwing was, echt een gevoel van journalisten is. Het zou me niks verbazen als alle gamers die Halo 2 inmiddels gespeeld hebben, een hele vette tijd hebben gehad en "het gebrek aan vernieuwing" niet gemerkt hebben. Of zich er in ieder geval niet aan gestoord hebben.
Ik kan je in ieder geval verzekeren dat ze bij Microsoft flink geschrokken zijn van onze kritiek en dat kan ik me heel goed voorstellen. Dit is ten eerste hun belangrijkste game van het jaar en dan wil je scoren en eigenlijk geen kritiek horen.

> "GAMERS DENKEN NU EENMAAL NIET IN 67 EN 83. HET IS TOF OF NIET."

Ten tweede kijken zij, net als jullie, vaak anders naar spellen dan wij. Negentig procent van de gamers speelt gewoon een spel en weet dan aan het eind of hij of zij een vette tijd heeft gehad. Zo ja, topgame, zo nee, kutzooi. Heel simpel. Gamers denken nu eenmaal niet in 67 en 83; het is tof of niet.
Wij daarentegen fileren spellen, wij plaatsen ze in perspectief, vergelijken ze met andere spellen, controleren ze op vernieuwingen etc. Kortom, we testen ze vooral met ons hoofd en minder met ons hart, terwijl het bij gamen toch eigenlijk om emotie gaat.
En hier zit nu precies de crux. Terwijl mijn hartje flink oversloeg van hetgeen ik op het beeldscherm zag, zei mijn hoofd 'maar dit hebben we toch al eens gedaan'. Ja oetlul, maar het is wel vet, dus ik wil het best nog een keer doen. 'Dit vijandje hebben we toch al eerder gezien?' Jaha, maar ik moet er wel om lachen en ze zijn nog eens verschrikkelijk slim ook, zeker met dat schild erbij. 'Ik heb toch al eens in die Warthog gezeten?' Klopt, maar het is nu nog vetter. Kortom; een hevige strijd speelde zich in mij af. Beroepsdeformatie noemen we dit. Zoveel games spelen en testen dat je soms niet meer van het simpele kan genieten. Het moet altijd maar meer en meer zijn.
Aan de andere kant, dit is ons vak. Als we alleen nog maar het stempel 'tof' of 'kut' aan een game gaan hangen in de PU, verkopen we geen blaadje meer want daar heeft geen lezer wat aan. En dus zal ik in de toekomst nog vaak die innerlijke strijd voeren...

EFFE BIJPRATEN OVER... DE DEADLINE



Er bestaat een grote misopvatting over het leven van een gamejournalist en/of het werken bij een gametijdschrift. Mensen denken dat wij de hele dag onderuit gezakt op een bank hangen, games spelen, pizza's bestellen, nog meer games spelen en om 3 uur 's nachts beneveld ons bedje opzoeken.
Welnu, soms is dat zo maar af en toe is de werkelijkheid mijlenver verwijderd van het zojuist geschetste beeld. Let op, ik klaag niet - integendeel, ik ben een gelukkig man met datgene wat ik dag in dag uit doe - maar het nummer dat nu voor je ligt, staat inmiddels bekend als nummer HEL.
Omdat het vorig nummer minder lang in de schappen lag (uitgeeftechnische redenen) moesten alle redacteuren (nog) eerder aan de bak voor PU 12. Dat is op zich al geen pretje want nog bezig met PU 11 en dan alweer beginnen aan PU 12... dat is een rare ervaring.

"WIE DENKT DAT WIJ DE AFGELOPEN WEKEN OOK MAAR ÉÉN LICHAAMSDEEL IN DE CHAMPAGNE HEBBEN GEHANGEN, HEEFT HET HELEMAAL MIS."

En als dan speelbare codes van Prince Of Persia, GTA, Medal Of Honor, Killzone en Metroid Prime 2 allemaal pas ruim na de deadline binnenkomen, is het hier alarmfase 10! Dat betekende ieder weekend doorwerken, Ed die iedereen als een bloedhond achter hun vodden aan zat, de normaliter aanwezige flexibiliteit werd nu bevroren, smeekbedes om uitstel werden van de hand gewezen, telefoontjes naar uitgevers begonnen op onderhandelingen met terroristen te lijken (no offence), de irritatiegraad van menigeen groeide met de dag en de stress sijpelde uit alle poriën en denkbare lichaamsopeningen en tussendoor gingen Boris, Skate, Jurjen en J.J. ook nog eens op trip en had Steven zijn honeymoon. Tegelijkertijd is Gamekings weer volop aan 't draaien zodat er nu op twee fronten games gecovered moeten worden. Dus dat betekent opnames draaien, gamefootage schieten en ook hier zorgen dat de games op tijd komen!
Wie denkt dat wij de afgelopen weken ook maar één lichaamsdeel in de champagne hebben gehangen, heeft het helemaal mis. En dan wil ik het nog niet eens hebben over zoekgeraakte pakjes, koeriers die ons adres niet kunnen vinden, uitgevers waarvan opeens spontaan iedereen op vakantie is, Half-Life 2 die (weer) te laat was voor dit nummer, debug consoles die spontaan uitvallen en vastlopende games. En dan moet het kerstnummer nog komen! Zucht, was het maar weer februari...

SAM & MAX LEVEN NOG

Zijn hun kisten net in hun graven geploft, worden ze er misschien toch weer uitgehaald. Een paar gasten van het originele Sam & Max-team heeft namelijk een nieuwe ontwikkelstudio opgericht, genaamd Telltale Games, dat wellicht verder gaat met dit adventure. Reden: toen Sam & Max gekilled werden door Lucas Arts, kregen ze zoveel mail dat ze dachten dat er toch best een markt zou kunnen zijn voor dit soort point & click werk. Games als CSI Miami bewijzen dit ook, die verkopen als een trein.
Of Telltale Games opnieuw met Sam & Max gaat komen willen ze zelf nog niet bevestigen, maar de helden staan wel drie keer in hun eerste persbericht en ze geven daarin ook aan dat ze "oude bekende franchises" weer tot leven willen wekken...



WIN! EEN VETTE COOLERMASTER GAME PC... MET ROME TOTAL WAR EN HEADSET VAN PLANTRONICS!

Een zware bak waarmee je optimaal kunt gamen, en die er ook nog eens heel vet uitziet.... wie heeft daar géén zin in? Beantwoord onderstaande vraag en misschien heb jij straks de coolste game-PC van dit moment op je bureau staan...

Tijdens de GamePlay introduceerde Plantronics de nieuwe GameCom lijn. Voor welk platform naast de PC kunnen deze nieuwe headsets nu ook worden gebruikt?

Mail je antwoord naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
O.v.v. CoolerMaster
Of schrijf naar:
Postbus 1913, 2003 BA Haarlem



TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger kregen.

TITEL	CIJFER	PU
GAME BOY ADVANCE		
Mario Golf: Advance Tour	86	PU9
Pokémon Firered/Leafgreen	82	PU11
Sonic Advance	80	PU9
PC		
Pro Evolution Soccer 4	95	PU11
Rome: Total War	94	PU10
Doom 3	93	PU9
Colin McRae Rally 2005	90	PU10
De Sims 2	88	PU10
Myst IV: Revelation	86	PU11
Call Of Duty: United Offensive	85	PU11
Evil Genius	85	PU11
Codename: Panzers	84	PU10
Soldiers: Heroes of WW II	81	PU9
FIFA 2005	80	PU10
PLAYSTATION 2		
Pro Evolution Soccer 4	95	PU11
Ratchet & Clank 3	90	PU11
Colin McRae Rally 2005	90	PU10
Viewtiful Joe	90	PU10
Bujingai	88	PU10
Gradius V	86	PU10
Madden NFL 2005	86	PU10
Star Ocean: Till the End of Time	85	PU11
NBA Live 2005	85	PU11
Disgaea	86	PU9
DTM Race Driver 2	84	PU11
Sly 2: Band of Thieves	83	PU11
Def Jam: Vendetta	83	PU11
Burnout 3	83	PU9
Champions Of Norrath	81	PU9
FIFA 2005	80	PU10
Formula One 2004	80	PU9
Psi Ops	80	PU9
XBOX		
Pro Evolution Soccer 4	95	PU11
Halo 2	93	PU11
Fable	90	PU10
Colin McRae Rally 2005	90	PU10
Madden NFL 2005	86	PU10
Juiced	85	PU9
Tiger Woods PGA Tour 2005	84	PU10
Def Jam: Vendetta	83	PU11
Burnout 3	83	PU9
Otogi	82	PU10
Metal Slug 3	81	PU11
FIFA 2005	80	PU10
Psi Ops	80	PU9
GAMECUBE		
Def Jam: Vendetta	83	PU11
Pikmin 2	92	PU10
Animal Crossing	88	PU9
Donkey Konga	85	PU10
Def Jam: Vendetta	83	PU11
FIFA 2005	80	PU10

FAMILIEFILMS OP CUBE EN GBA

Naast de DS-games waar Jurjen elders in deze overvolle PU verslag van doet, heeft hij in Seattle ook nog een eerste keer mogen snoepen van een aantal games voor de Cube en GBA. Daar zaten een aantal games bij die waren gebaseerd op toekomstige familiefilms, en da's nu echt iets voor onze Assenaar. Dacht hij...

THE INCREDIBLES

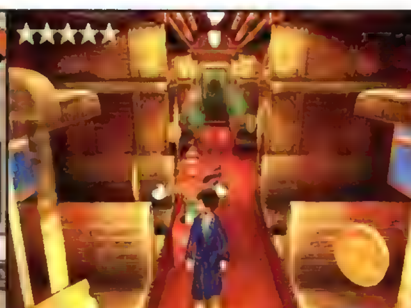
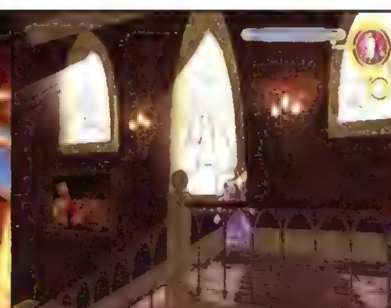
Au! Wat slecht zeg! Ik had weliswaar geen meesterwerk verwacht maar de Cube-versie van The Incredibles (superheldenfilm van Disney/Pixar) was echt tenenkrommend slecht.
Met een primitief vormgegeven Mr. Incredible liep ik van het ene cliché naar het volgende, onderwijl aanstormende mannetjes opzij beukend en blokkades slopend met een zeer oppervlakkig vechtsysteem.
Dat de graphics behoorlijk kaal en leeg zijn gehouden, kon niet voorkomen dat de beeldverversing op sommige momenten behoorlijk terugliep.
Niet zo super, deze helden.

POLAR EXPRESS

Er was zowel een Cube-versie als een GBA-versie speelbaar van Polar Express, een film die is gebaseerd op een aankomende computergeanimeerde kerstfilm met Tom Hanks.
Het eerste level laat je op zoek gaan naar sleutels en andere voorwerpen in treinwagons vol gevaarlijk speelgoed.
Ik heb dit een kwartiertje volgehouden in de Cube-versie, maar de 'actie' (eigenlijk mag dit woord hier niet voor gebruikt worden) was zo saai en onbenullig van opzet dat ik hoop deze game nooit meer te hoeven zien, laat staan spelen.
De GBA-versie meent hetzelfde concept in twee dimensies te moeten aanbieden, en verplicht me om aan de woorden 'saai' en 'onbenullig' ook nog de kwalificatie 'hemeltergend traag' toe te voegen.
Mooi laten passeren, deze trein.

LEMONY SNICKET'S: A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

Lemony Snicket's was alleen op de GBA te spelen, en afgaande op mijn beperkte speeltijd zou dit wel eens een toffe puzzelgame kunnen worden.
Ik ben niet bekend met de boeken of de film waar deze game op is gebaseerd maar het klassieke Charles Dickens-achtige sfeertje sprak me wel aan. Ik doorkruiste een zijwaarts scrollend level met drie weeskinderen die ik met een druk op de knop kon verwisselen om van hun specifieke eigenschappen gebruik te maken.
De puzzels waren in dit eerste level nog niet echt briljant of zo, maar mede door het handige voorwerpkeuzeschermpje vond ik het allemaal best leuk en slim in elkaar steken.

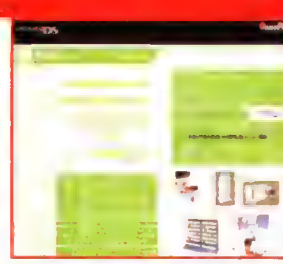
JAPANEWS



■ Demento gaat niet over een dementerende oude lul... hoewel dat op zich best een grappig idee is. Dat je vergeet waar je huissleutel is of dat je moet pissen en denkt op de WC te zijn terwijl je gewoon in de gangkast staat te zeiken.
Anyway, Demento is een survival horror game van Capcom die een beetje lijkt op Resident Evil met een Silent Hill sausje. Heerlijk toch?
■ Kijk zo zien wij advertenties graag. Dat er lekker uitgelegd



wordt wat je kunt doen met het spelletje. Dan weet je tenminste dat het staafje dat je aansluit op je GameCube een microfoon is. Toch? Kan iemand even de tekst vertalen?
■ Moet je nu eens zien waar onze Sushi boer mee op de proppen kwam. Een marketingplan van Nintendo voor de DS.



Er staat Nintendo World dus die Japanners zijn er heilig van overtuigd dat ze de wereld gaan overnemen met dat apparaatje.
■ Dat Advance Wars een populair spelletje is, weten we maar dat er in Japan een speciale bundel aankomt wisten we nog niet. Zou dit een voorbode zijn voor wat wij in Europa kunnen verwachten? Twee van de beste GBA games voor de prijs van één?



EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Wat andere mensen al lang wisten, is nu eindelijk ook tot mij doorgedrongen: mijn leven heeft geen enkele zin. Immers, ondanks mijn topscore van 92 punten, blijven de verkopen van Pikmin 2 (ook wereldwijd) ver achter bij die van de grote bekende titels uit de stal van EA, om maar eens een bedrijf te noemen.
Er is een tijd geweest waarin ik geloofde dat de kwaliteit van een game belangrijker was dan de uitstraling en naamsbekendheid, zoals die door marketingbeleid wordt gevoed. Van dat geloof ben ik afgestapt.
Ik ga EA hier niet aanvallen over de manier waarop hun games worden ondersteund in de media. Waarom zou ik?
Het marketingbeleid van EA is gewoon ijzersterk, en men heeft de afgelopen jaren bewezen ook hart voor de gamer te hebben, met inhoudelijk een duidelijk streven naar kwaliteit en uitgebreidheid, inclusief het consequent vertalen van videogames naar het Nederlands.

"NINTENDO INVESTEERT LIEVER MEER GELD IN DE ONTWIKKELING VAN VIDEOGAMES DAN IN HET PROMOTEN ERVAN."

Anderzijds ga ik Nintendo ook niet aanvallen over de manier waarop hun games worden ondersteund in de media. Waarom zou ik?
Nintendo investeert liever meer geld in de ontwikkeling van videogames dan in het promoten ervan. Het is jammer dat de games hierdoor minder mensen bereiken dan mogelijk zou zijn, maar uiteindelijk kunnen de werkelijk geïnteresseerde gamers ook zonder marketing er wel achter komen welke games ze het beste kunnen gaan halen. Mijn laatste restje hoop: voor hen hebben mijn reviews wél zin!
En natuurlijk is het ook niet zo dat Nintendo helemáál geen geld uittrekt om games te promoten. Metroid Prime 2: Echoes kan bijvoorbeeld wel degelijk rekenen op ondersteuning met tv-spotjes, advertenties en speciale evenementen, de hele mikmak.
Gezien het aanhoudende imago-probleem van Nintendo is Prime 2 natuurlijk ook de meest geschikte game om als speerpunt in het najaarsoffensief van Nintendo te gebruiken. Ik ben dol op bloemen en gekleurde kleipoppetjes maar tussen het geweld van Halo 2, Killzone en San Andreas is Prime 2 toch wel een wat betere keuze dan Pikmin 2 om de kracht van de Cube te communiceren.
Met deze maand ook nog eens hoge scores voor Paper Mario 2 en de nieuwe Zelda voor de GBA, zijn dit absoluut fantastische tijden voor gamers, welke console je ook bezit!



Koninklijke Marine
EEN ZESDE ZINTUIG VOOR RAKETTEN.
ONMISBAAR ALS JE GEVECHTSVLIEGTUIGEN HUN WERK MOET LATEN DOEN.
WETEN WAAR JE MEE BEZIG BENT. DE MARINE.

WIN EEN TRIP NAAR DE E3 2005 VOOR 2 PERSONEN

De Electronic Entertainment Expo, oftewel de E3, is het grootste gamesevent ter wereld. Elk jaar in mei showen werkelijk alle ontwikkelaars en publishers in een supervette setting in Los Angeles hun nieuwste games...en jij kunt daarbij zijn! Activision geeft samen met Power Unlimited deze mega vette prijs weg, de winnaar mag samen met een vriend of vriendin dit event bijwonen. Eenmaal daar bezoek je samen met de Power Unlimited redactie de Activision stand en krijg je de kans je bevindingen in de E3 uitgave van Power Unlimited weer te geven.



De prijsvraag bestaat uit vier delen. Het eerste deel verscheen in PU nummer 9 én stond in het bijgesloten Activision boekje. Vraag 2 stond in PU 10 en vraag 3 in PU 11. Dit is dus het vierde en laatste deel.

VRAAG 4: MET WELKE PU-REDACTEUR ZOU JE 'T LIEFST EEN BIERTJE DRINKEN IN L.A.? EN WAAROM?

Mail je antwoord naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
O.v.v. E3 2005
Of schrijf naar:
Postbus 1913; 2003 BA Haarlem
O.v.v. E3 2005
Spelregels: Deze actie is op basis van vlucht en hotel, deelname is mogelijk vanaf 18 jaar (minimale leeftijd toegang E3), de prijswinnaar krijgt automatisch bericht. Voor meer info over de E3 check www.e3expo.com.





COMMENTAAR GAMEJOURNALISTIEK BEDREIGD

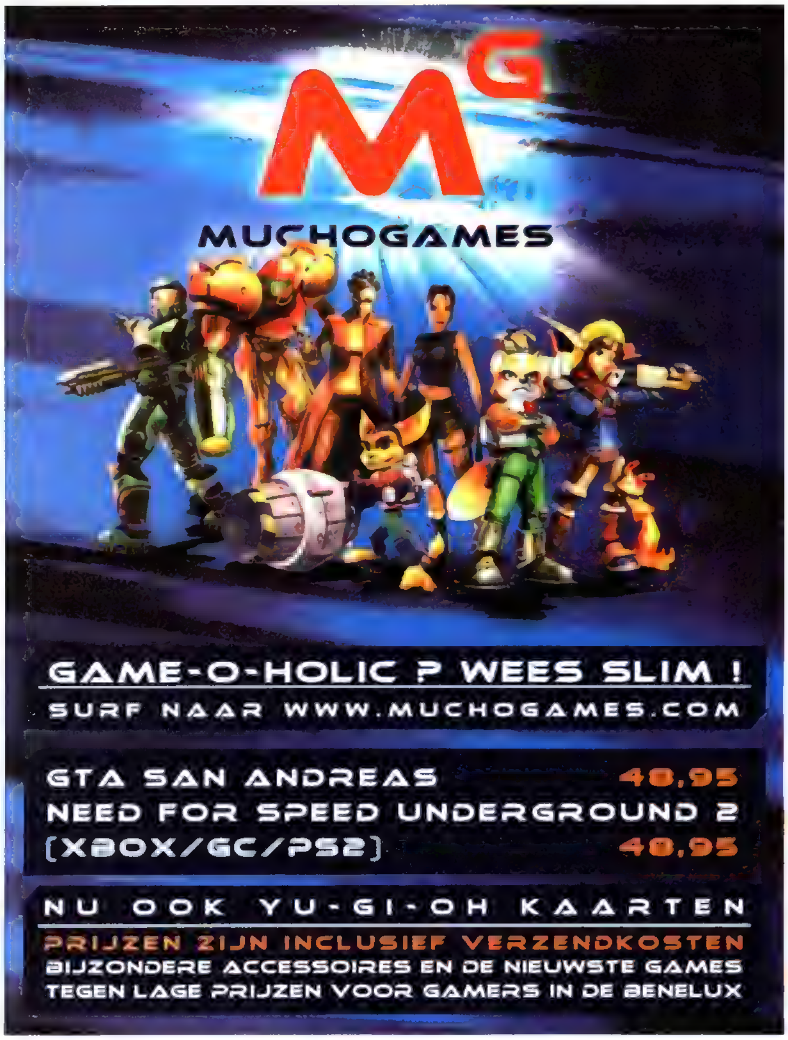
Het lekken van Halo 2 bijna een maand voor release werd met veel bombarie gebracht. Het betrof de Franse versie (welke sukkels die versie willen hebben, op die chauvinistische Fransen na, is mij een raadsel) die volgens Microsoft waarschijnlijk ontvreemd is in de fabriek waar de game gedupliceerd werd. Opvallend genoeg bemerkte ik ook dat bepaalde gamejournalisten dit soort nieuws nogal grappig schijnen te vinden. Op fora blijken bepaalde types Microsoft nog steeds als 'de grote geldgraaier' te zien en te genieten van iedere tegenslag voor Gates & co. Ach, eigenlijk was 't te verwachten; het zijn dezelfde types die denken dat Nintendo en Sony games maken uit pure liefde ondanks dat volgend jaar Pokémon deel 67654 voor je GBA uitkomt voor een prijs € 45.
Wat echter vergeten wordt, is het feit dat de hele gamejournalistiek bedreigd wordt door dit soort voorvallen. Steeds vaker moeten we games inhouse spelen (al dan niet met een medewerker ernaast die je de hele tijd aanmoedigt), steeds vaker worden we overgevlogen, moeten we allemaal NDA's (Non Disclosure Agreement, waarin je aangeeft bepaalde dingen (voor een bepaalde datum) niet te publiceren) ondertekenen en worden we na het spelen bij het verlaten van het pand nog net niet anaal gefouilleerd om te kijken of we de code niet in onze onderbroek hebben gestoken.
Steeds vaker krijgen we pas codes nadat de game al in de winkels ligt. Naarmate de belangen groter worden en het om veel geld gaat, worden we meer en meer in een dwangbuis gestoken. En het lekken van codes van grote games helpt alleen maar mee aan de paranoia bij uitgevers.
Paranoia die vervolgens misbruikt wordt en waardoor wij ons werk niet meer kunnen doen. Wij willen namelijk voordat de games in de winkels liggen een oordeel uitspreken. Iets wat steeds lastiger wordt. Lachen hè, dat lekken van games...

JAN



POWERSPY

- Je kunt tegenwoordig big money maken met gamen. De vier beste Chinese Doom 3 spelers kregen onlangs op de Grote Muur de kans om het op te nemen tegen 's werelds beste Doom 3-speler, Jonathan 'Fatal1ty' Wendel. Als een van hen er in slaagde om deze gast te verslaan, kreeg hij 1 miljoen Chinese pegels mee naar huis, omgerekend 125.000 dollar.
- Of er een Chinees heel erg happy is momenteel, was bij het ter perse gaan van dit nummer nog niet bekend.
- Microsoft heeft bekend gemaakt dat Forza Motorsport in februari in de winkels ligt. Mannen van Sony; meteen naar de winkels gaan en even kijken hoe je wél online gameplay in een racegame kunt stoppen!
- 3D Realms heeft aangekondigd dat ze naast Duke Nukem Forever nog aan een andere titel werken. Uitgaande van hun productiesnelheid zal deze game ongeveer in 2012 uitkomen.
- Ubisoft heeft de rechten van King Kong verkregen en gaat er een game over maken. We hopen dat de aap zijn armen en benen gewoon mag behouden (Rayman, je weet toch?).
- 26 en 27 oktober is in Austin Texas een conferentie gehouden voor vrouwen die in de gamesbiz werkzaam zijn. Na rijp beraad hebben we besloten geen grappen over deze bijeenkomst te maken.
- Muriëlle was overigens tot haar verbijstering niet uitgenodigd. Terwijl ze toch een prima verhandeling over het belang van een kom met guppen op een gamesredactie had kunnen houden.
- Steven's bruid had 't slim bekeken. De huwelijksreis ging naar Egypte, met Trinidad, Tobago en de St Kits eilanden ongeveer de enige plek ter wereld waar geen winkels met oude consoles en manga te vinden zijn.
- AC/DC zanger Brian Johnson zal zijn stem lenen aan Call of Duty: Finest Hours. We gaan er gezien zijn zangcapaciteiten vanuit dat ie alle doodsrochels en angstkreten inclusief de sterfscène van het kleine biggetje in level 12 voor zijn rekening neemt.
- Je kon er op wachten.... EA heeft FIFA Street aangekondigd, inderdaad de extreme versie van voetbal. De volgende stap kan niet anders dan Tiger Woods PGA Street worden... of Zwerkbal Street!
- Allemaal leuk en aardig dat je straks stuff kunt downloaden via de DS en de PSP, maar dat betekent ook dat je een kloterig virus binnen zou kunnen halen. En hoe ga je dat bestrijden?
- Arthur Vankan die tijdens de World Cyber Games Project Gotham Racing 2 won, ging met 20.000 euro naar huis. Dat was dus dezelfde gast die bij Gamekings al eerder het PG2 toernooi won.


MG
MUCHOGAMES
GAME-O-HOLIC ? WEES SLIM !
SURF NAAR WWW.MUCHOGAMES.COM
GTA SAN ANDREAS 48,95
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
(XBOX/GC/PS2) 48,95
NU OOK YU-GI-OH KAARTEN
PRIJZEN ZIJN INCLUSIEF VERZENDKOSTEN
BIJZONDERE ACCESSOIRES EN DE NIEUWSTE GAMES
TEGEN LAGE PRIJZEN VOOR GAMERS IN DE BENELUX


Oproep- of uitzendkracht. Recht op WW?
www.SZW.nl Dan weet u het snel
SZW
Ministerie van Sociale Zaken en Werkgelegenheid


GAMECOM™
HALO 2 EDITION
OFFICIALLY LICENSED HEADSET
PLANTRONICS
Keep Your Head in the Game
Flexibel oorstuk
Noise cancelling microfoon
XBOX
XBOX LIVE HEADSET
Voor info en verkooppunten kijk op www.gamingheadsets.nl
XBOX LIVE

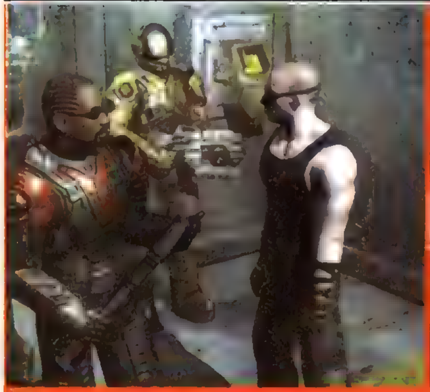
GEEN TOEKOMST VOOR PREHISTORIE

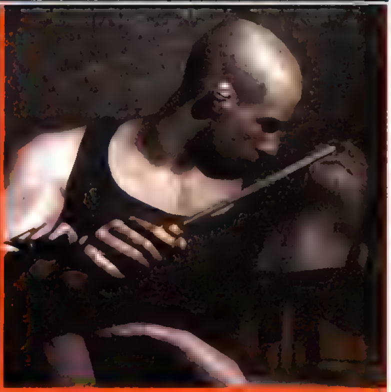
Het prehistorische action adventure B.C., een ambitieus project van Peter Molyneux, is om nog onduidelijke reden stopgezet. Molyneux zelf hoopt het project in een later stadium alsnog nieuw leven in te blazen maar het zou ook zomaar kunnen dat we nooit meer iets van de game horen.

Spijtig voor de Xbox-bezitters en nog spijtiger voor het Lionhead team dat al enkele jaren aan deze titel bezig was en zelfs al hardop dagdroomde over een tweede deel met enorm uitgebreide multiplayer mogelijkheden. Het idee achter de game was om een kleine prehistorische volksstam te laten overleven in een wereld waarin de natuur nog de baas is. Inmiddels leven we in een wereld waar money rulez en in die hoek zullen we dan ook de oorzaak van het cancellen van B.C. moeten zoeken.



CHRONICLES OP PC





Wat we al langer vermoedden, is nu bevestigd door Vivendi: Chronicles Of Riddick komt naar de PC en moet nog deze kerst in de winkels liggen. Hij krijgt er gelijk een subtiteltje erbij en luidt dan volledig: The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - Developer's Cut en is daarmee volgens de statistieken een van de langste gamestitels aller tijden.

De woorden Developers Cut betekent in dit geval dat er extra content in de PC-versie zit waaronder nieuwe locaties, nieuwe wapens en meer én nieuwe vijanden.

Een term als 'nieuwe locaties' moet altijd met enige terughoudendheid benaderd worden. Het kan om een compleet nieuw level gaan maar voor hetzelfde geld betreft het een bezemkast waarin je een extra setje kogels vindt.

Hoe dan ook, het spel ziet er op de PC echt om te zoenen uit. Vooral de bump mapping en andere grafische effecten komen waanzinnig mooi tot leven, Check deze screens maar eens...



POWERSPY

- Het Japanse NubyTech wil een als kettingzaag gevormde controller uitbrengen voor Resident Evil 4. Of de gadget daadwerkelijk geproduceerd gaat worden is nog maar de vraag en of ie, bij positief besluit, in Nederland wordt uitgebracht nog meer. Heng, heng. Nee mam, games zijn helemaal niet gewelddadig. Heng, heng.
- Leisure Suit Larry komt er in Australië niet in. Reden: te veel naakte polygoontjes. Ook de 'orale gunsten' die verleend werden, vielen niet in goede aarde. Het woordje 'triest' dekt de lading van dit besluit niet eens meer. We hopen dat de vrouwen van de mannen die dit besluit hebben genomen, ook geen orale gunsten meer verlenen.
- Yes! We hebben er weer een. Een mafkees die GTA gebruikt voor een lekkere moordpartij. Een 16 jaar oude Amerikaan is namelijk gearresteerd op verdenking van het plannen van een aanslag op de verjaardag van de Columbine schietpartij. Hij zou eerst leraren en leerlingen omleggen, om vervolgens de te hulp schietende politieagenten af te knallen.
- Voor dit nummer had onze eindredacteur Ed maar drie in plaats van vier weken. Om tijd te winnen wilde hij een catheter laten aanbrengen want normaal loopt ie zo'n twintig keer per dag naar de plee. De arbodienst van VNU stak er een stokje voor.



KEIZERLIJKE RTS

We hebben het virtuele wapengekletter van Rome Total War nog maar net in onze PC's zitten of er ligt alweer een nieuwe soortgelijke (potentiële) topper op ons te wachten.

Het Spaanse Pyro Studios, bekend van de Commandos games en het verrassend vermakelijke Preatorians, staat op het punt om een nieuwe game aan de wereld te tonen. Het gaat om Imperial Glory, een empire builder annex RTS die zich afspeelt in Europa tijdens de hoogtijdagen van Napoleon.
Het spel laat je, naast het Frankrijk van Napoleon, kiezen uit Groot Brittannië, Rusland, Oostenrijk en Pruisen, waarbij elke grootmacht zijn voor- en nadelen heeft. Zo zijn de Britten gespecialiseerd in oorlog op zee en moet Oostenrijk het meer hebben van z'n strategische ligging.
Naarmate je succesvoller bent en je je rijkdom weet te vergroten, kun je nieuwe technieken onderzoeken en je specialiteiten uitbouwen. Verwacht in ieder geval een boel diepgang aan de strategische kant van dit spel.

CORRECT

Voor mij geldt, hoe realistischer de kleine mannetjes waarmee je vecht er uitzien, des te leuker ik het spel vind. Daarom was ik ook gelijk helemaal verliefd op Imperial Glory. Het spel bezit een niveau van detail en animatie waar ik gelijk door gegrepen werd.
Soldaatjes vechten prachtig in formatie en de infanterie gedraagt zich helemaal historisch correct. Dat betekent dat de voorste linie gebukt schiet terwijl de linie daarachter bezig is met het laden van de musketten. Nadat de voorste linie geschoten heeft, stapt de achterste linie naar voren, richt en schiet. Op deze manier wisten soldaten twee eeuwen geleden de grootste vuurkracht op het slagveld te realiseren. Overigens blijven ze niet altijd koelbloedig in formatie op het veld staan maar zoeken ze soms dekking achter rotsen en in huizen.

ZWAAR INDRUKWEKKEND

Gevechten spelen zich af op zee of op het land. Op een strategische kaart van Europa en Noord-Afrika kun je schuiven met legers en als het tot een confrontatie komt, vecht je die in prachtig 3D uit.

> "IK WEET ZEKER DAT IK DIT DAG EN NACHT GA SPELEN."

Het is hetzelfde principe als in Rome Total War, alleen denk ik dat Imperial Glory wat verder gaat als het op het bouwen van je empire aankomt. Aan het begin van elke beurt op de strategische kaart, krijg je nieuwe units afhankelijk van de hoeveelheid inwoners en tevens is het mogelijk om havens en barakken te bouwen. Maar het is ook de bedoeling dat je, net zoals in de Civilization games, een boel resources stopt in het researchen van nieuwe technologieën, anders blijf je binnen de kortste keren achter met een heel groot maar ouderwets leger dat nog geen deuk in een pakje boter kan slaan.
Zoals vermeld kun je ook zeeslagen uitvechten en die zien er werkelijk schitterend uit. De zee, de



"Ik stond vanochtend voor de spiegel nog te denken 'zal ik m'n rode of blauwe jasje aantrekken?'"



Is 't niet handiger om die kanonnen vóór de manschappen te plaatsen?



"Alle hens aan... Huh, waar zijn de hens?"

schepen... alles is bijna tot in de perfectie geanimeerd en vormgegeven.
De diepgang die zit in de strategie van legers op het land, is ook terug te vinden in de tactieken die gebruikt worden op zee. Ik weet zeker dat Pyro Studios zich maandenlang heeft verdiept in de ins en outs van de oorlogen in de tijd van Napoleon want het resultaat is zwaar indrukwekkend.

RISK

Overigens is het leuk om te zien hoe soldaten gebruik maken van het terrein. Je hoeft een bataljon niet specifiek te vertellen dat ze bijvoorbeeld dekking moeten zoeken in een verlaten boerderij; dat doen ze uit zichzelf. Daarnaast maken ze gebruik van het voordeel dat hoger gelegen terrein biedt en als klap op de vuurpijl zijn soldaten die hun thuisland verdedigen altijd net iets meer gemotiveerd dan aanvallende soldaten.
Er is nog een game waarin dat ook zo werkt en dat is Risk. Het klinkt stom maar ik heb Risk echt jaren gespeeld op de PC. Het is misschien een beetje een botte oorlogsgame maar er zijn weinig spellen te vinden die zo goed uitgebalanceerd zijn als het oude bordspel Risk, en alles wijst erop dat Imperial Glory van hetzelfde niveau gaat zijn.
Veel van de historisch verantwoorde legers en vloten in deze game worden geleid door beroemde generaals en admiraals uit die periode. Daarnaast is het mogelijk om soldaten die het goed doen, te promoveren naar een hogere rang. Je zult merken dat je op deze manier na een dag spelen echt gehecht raakt aan je manschappen.

VERPLETTEREND

Imperial Glory maakte op mij een verpletterende indruk. Na de Commandos en Praetorians-series heeft Pyro Studios met Imperial Glory (opnieuw) een game in petto waar de wereld niet omheen kan. Imperial Glory geeft je het gevoel van vroeger terug, die jaren dat je met kleine speelgoedsoldaatjes in de weer was. Ik moest steeds denken aan de elektrische trein die ik als kind had en waar ik een heel dorp omheen had gebouwd. Een dorp dat werd belegerd door tanks en soldaten waarnaar ik uren kon staren, dagdromend over spectaculaire veldslagen.
Imperial Glory gaf me weer diezelfde vibe. De graphics, de animaties, het geluid van de artillerie... het lijkt allemaal net echt.
Dit is een game die je in de gaten moet houden. Het spel ligt waarschijnlijk ergens in het eerste kwartaal van volgend jaar in de winkels en ik weet zeker dat ik het dag en nacht ga spelen.



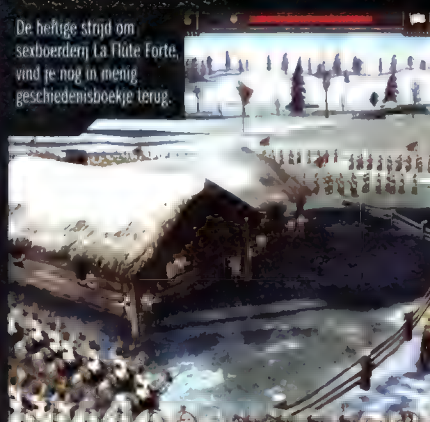
Als die Napoleon nog kleiner was geweest, had ie z'n hand in z'n gulp moeten steken.

FACTS OVER NAPOLEON

Wist je dat...
- Napoleon Europa meer dan tien jaar lang in zijn greep hield Van 1804 tot en met 1815
- Napoleon eigenlijk een Italiaan was. Hij was geboren op Corsica, dat werd veroverd door de Fransen.
- Napoleon in zijn jeugd een bloedhekel had aan de Franse bezetter.
- Napoleon na zijn eerste nederlaag verbannen werd naar Elba.
- Napoleon terugkeerde naar Cannes met een leger van maar 1200 man.
- Hij in twintig dagen tijd een leger van 300 000 man bij elkaar wist te brengen.
- Er maarliefst zeven verschillende coalities zijn gevormd voordat Napoleon uiteindelijk verslagen werd.
- Napoleon na zijn nederlaag bij Waterloo, probeerde naar Amerika te vluchten.
- Toen dat niet lukte hij asiel probeerde aan te vragen in Engeland.
- Napoleon vergiftigd is op St. Helena en 52 jaar werd.



Als je de hele dag achter die paarden moest lopen, was je zwaar de lul.



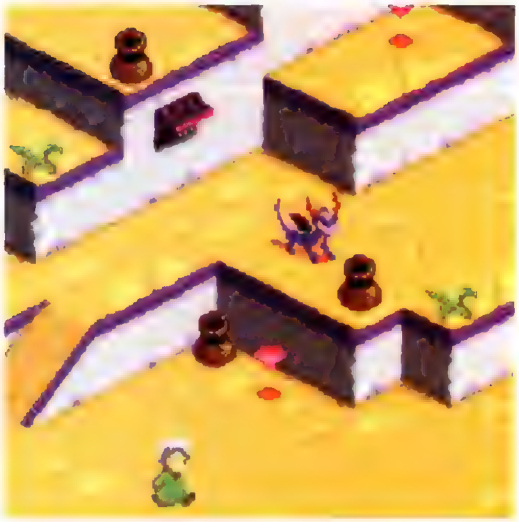
De heftige strijd om sexboerderij La Flûte Forte, vind je nog in menig geschiedenisboekje terug.



"Ik dacht 't al: all inclusive, met vlucht, voor die prijs... daar zit een luchtje aan."

+ Verpletterend in alle opzichten.

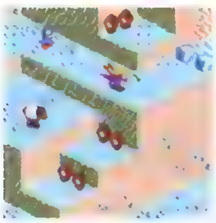
− We gaan dit in 2004 nog niet spelen.



Versla de verschrikkelijke Ripto!

Download de coolste games met t zones

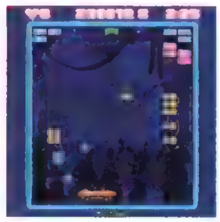
Spyro: Ripto Quest



Help Spyro de Draak met het vinden van de vier onderdelen van de machine die hem tegen de verschrikkelijke Ripto moeten beschermen. De tijd tikt door!

Prijs € 3,00 euro*

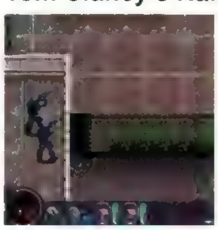
Block Breaker Deluxe™



Bereid je voor op een adembenemende puzzelgame en ontdek de bijzondere sfeer gedurende de ontelbare levels van Block Breaker DeLuxe!

Prijs € 3,00 euro*

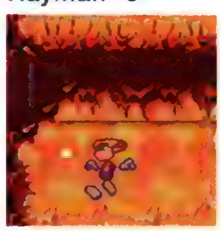
Tom Clancy's Rainbow Six® 3



Je hebt de leiding over het vermaarde Rainbow Six - team, met wie je waakt over de veiligheid van de vrije wereld. Houd je hoofd koel om deze missie tot een goed einde brengen!

Prijs € 3,00 euro*

Rayman® 3



De nieuwste episode in de succesvolle Rayman reeks. Loods Rayman door verschillende werelden en maak gebruik van zijn speciale vaardigheden.

Prijs € 3,00 euro*

Breakout Bears



Test je reactiesnelheid en je denkvermogen met dit kleurrijke puzzelavontuur! Help Dan en Geri ontsnappen uit de gevaarlijke Drijvende Eilanden.

Prijs € 3,00 euro*

Mafia Wars



Je werkt voor een maffiafamilie in New York. Heb jij het lef om Joe de weg te wijzen en ervoor te zorgen dat hij uiteindelijk de "Don" wordt?

Prijs € 3,00 euro*

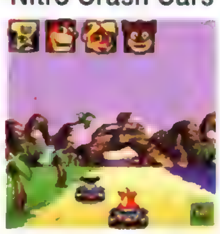
Tetris



De all-time bestseller nu ook op je mobiel beschikbaar! Verslavend tot de laatste seconde en natuurlijk met de klassieke Tetris muziek!

Prijs € 3,00 euro

Nitro Crash Cars



Een race over 12 circuits als één van de belangrijkste personages uit de Crash-saga. Ga de strijd aan met de tegenstanders en verpulver ze met allesvernietigende wapens!

Prijs € 3,00 euro*

Hoe download je een game:

1. Ga met je mobiele telefoon naar t-zones.
2. Klik op Downloads en vervolgens op Games.
3. Kies uit één van de tientallen Games!

Let op: niet alle games zijn beschikbaar voor alle type toestellen. Kijk op www.t-mobile.nl/games om te zien welke games voor jouw toestel beschikbaar zijn.

T · · Mobile · ·

*Plus de kosten voor het gebruik van je mobiele telefoon.

CALL OF DUTY
FINEST HOUR



Call Of Duty was op de PC een megahit en ook de recentelijk verschenen add-on verkoopt als een tierelier met straalmotoren. Zal het de console-versie ook zo vergaan?

Activision wist met CoD op PC de Medal Of Honor serie van EA het nakijken te geven, en ook op de spelcomputers gaat men voor goud.
Finest Hour is overigens allesbehalve een rechtstreekse poort van de PC-versie. Volgens de makers zijn alleen wat boommodellen een op een overgezet en is al het overige van scratch opgebouwd. Het lijkt me wat overdreven, aangezien bepaalde scènes toch wel verdacht veel lijken op die van de PC. Anderzijds, de ontwikkelaar achter Finest Hour is een andere dan die van de PC-versie en men heeft ruim de tijd genomen voor dit deel. De eerste speelsessies toonden bovendien knappe beelden, andere missies en opvallend veel nieuwe content.

NIEMAND VECHT ALLEEN

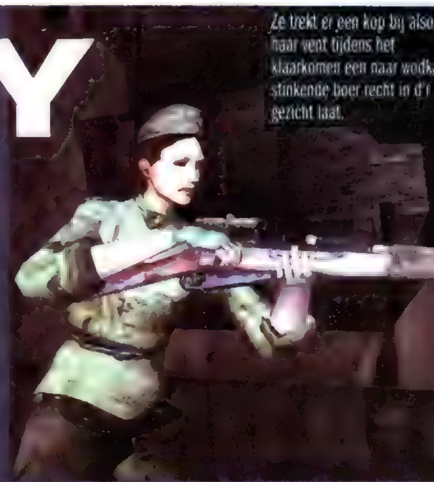
De CoD-formule blijft grotendeels gehandhaafd. Je beleeft diverse conflicten vanuit het gezichtspunt van verschillende personages. De Amerikaanse paratroeper en de Engelse SAS zijn bekend, nieuw (voor consoles) zijn een Russische vrouwelijke sluipschutter en een tank commander, en er schijnen bovendien nóg twee speelbare karakters te zijn.
Ook nu geldt het credo No One Fights Alone waardoor je zij aan zij met je kameraden vecht.



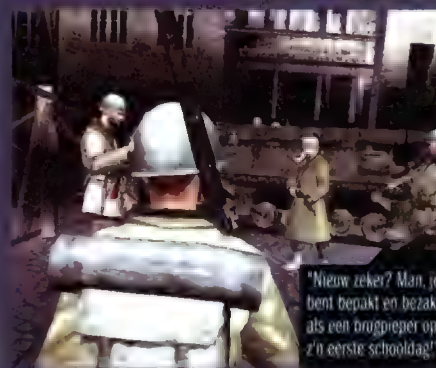
Heeft toch altijd wat gezelligs, die gevechten binnenskamers.

GEEN REVIEW?

Finest Hour is tegen de tijd dat je deze preview leest, al bijna uit. Dat komt uiteraard deels door de lange productietijd om een blaadje te maken, maar eveneens door Amerikaanse angst. Uitgever Activision is zo bang voor piraterij of vroegtijdig lekken, dat men slechts een paar dagen voordat de game in de winkel ligt, een review-code uitstuurt.
Op zich is deze paranoia niet geheel vreemd, want Halo 2 (de Franse versie) was onlangs drie weken voor release te downloaden.
Toch maakt Activision Amerika misbruik van de situatie door een raar spelletje te spelen. Hoe? Welnu, magazines die van tevoren bezweren 85 % of hoger te geven aan Finest Hour, krijgen - als uitzondering - wél een review code toegestuurd!! Wij vinden dit een kwalijke zaak en doen hier natuurlijk niet aan mee. Wij wachten gewoon totdat we de game zonder verplichtingen in huis hebben en laten ons niet onder druk zetten.



Ze trekt er een kop bij alsof haar vent tijdens het klaarkomen een naar wodka stinkende boer recht in d'r gezicht laat.



"Nieuw zeker? Man, je bent bepakt en bezakt als een brugpieper op z'n eerste schooldag!"



"Is 't al groen?"

> "CALL OF DUTY: FINEST HOUR WORDT ECHT EEN GAME OM JE BUREN MEE TE PESTEN."

ONLINE

Finest Hour gaat ook online voor PS2 en Xbox. De GameCube-versie moet het doen met multiplayer via splitscreen of Lan. De PS2 en de Xbox-versies hebben beide overeenkomstige en unieke online gamemodes, een beetje vergelijkbaar met Ghost Recon 2 voor Xbox en PS2.

Zeer goed gelukt daarbij zijn de overdonderende, brullende explosies; CoD: FH wordt echt een game om je buren mee te pesten, mits je een dikke boxenset hebt staan. Bominslagen en mortiervuur deluxe!

INTENS & SCRIPTED

Ook op console is de game in staat om honderden soldaten tegelijk een heuvel op te laten stormen terwijl van alle kanten machinegeweren ongenadig ratelen. De afwisseling in zijn geheel lijkt zelfs een tikkie beter dan op de PC waarbij niet alle missies in voertuigen on rail lijken (vooral de tankmissies zijn nu heerlijk destructief).
Het ene moment vecht je in de sneeuw dan weer zit je in het brandende zand van Afrika en steeds is de actie intens en meeslepend. Natuurlijk is alles scripted van a tot z maar persoonlijk heb ik daar geen moeite mee. Er gebeurt zoveel op het scherm dat de console-versies qua gameplay en sfeer weinig onder lijken te gaan doen voor hun grote PC broer.

\+ Dreunende explosies, online gameplay, dramatiek ten top.

− Her en der gestotter in de framerate.

GHOST RECON 2

Rainbow Six 3 op de Xbox was gruwelijk goed. Red Storm heeft daarom het vervolg op Ghost Recon maar net zo goed gemaakt.



Oh jongens wat verheug ik me op Ghost Recon 2. Ik heb een vroege bèta-versie van de game in mijn Xbox zitten en ik ben echt aan het genieten van de keiharde actie die zich op mijn scherm afspeelt.
Ik vond de Ghost Recon serie altijd al sterk maar trouwe PU lezers weten dat ik echt helemaal verslaafd was aan Rainbow Six 3 op Microsoft's eigen huiskamergigant. Het ligt natuurlijk voor de hand dat Red Storm de kennis die ze hebben opgedaan met Rainbow Six 3 zouden toepassen op deze game, maar ik moet zeggen dat bij mij dat muntje nog helemaal niet gevallen was. Noem me naïef maar ik heb de twee games altijd behoorlijk verschillend gevonden.
De benauwde, snelle actie van Rainbow Six 3 heeft in mijn ogen helemaal niets te maken met de trage tactische beslissingen die je in de grote open vlakten van Ghost Recon moet nemen. In Ghost Recon 2 is dat in ieder geval allemaal anders en fans van beide games zullen aangenaam verrast zijn.

HOOG TEMPO

Om te beginnen wordt al snel duidelijk dat het tempo in Ghost Recon 2 aanzienlijk hoger ligt dan bij zijn voorganger het geval was. In de singleplayer missies krijg je zelden of nooit de mogelijkheid om in alle rust de vijandelijke linies weg te maaien met je sluipschutters geweer. In plaats daarvan krijg je steeds nieuwe opdrachten. Lig je bijvoorbeeld net lekker op een berg naar beneden te schieten, komt er plotseling een gevechtshelikopter om de hoek kijken die je dient uit te schakelen.
De opdrachten volgen elkaar in hoog tempo op en daarbij komt ook nog eens dat je de levels niet solistisch kan spelen. Naast je teamleden die je opdrachten kunt en moet geven, heb je ook nog eens rekening te houden met andere teams die verwachten dat jij je aan je afspraken houdt en op gezette tijden dekkingsvuur verzorgt of een bepaald gebied uitkamt.

MULTIPLAYER MADNESS

Bij een game als deze ligt de nadruk natuurlijk op de multiplayer actie. Deze game is, net als Rainbow Six 3, gemaakt voor Xbox Live en dat zie je terug in de opzet van het multiplayer gedeelte.
Vanzelfsprekend kun je de bekende multipayer deathmatch en co-op games verwachten die je ook al hebt kunnen zien in Rainbow 3 maar er is meer. We zagen een mode waarbij één speler een speciale supergun heeft waarmee hij of zij door muren kan kijken en om de hoek kan schieten. De andere spelers hebben gewone wapens maar kunnen op hun radar zien waar de speler met de supergun zich bevindt.
De speler die hem te grazen neemt, kan op zijn beurt de supergun oppakken en vervolgens is het zijn beurt om het ding zo lang mogelijk in handen te houden. De speler die aan het einde van de pot de supergun het langst in handen heeft gehad, wint de ronde. Je begrijpt dat we ons helemaal kapot hebben gelachen.

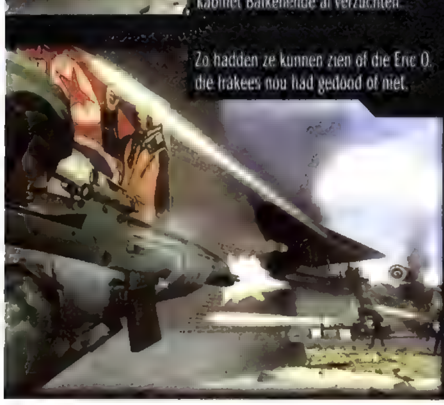
GEEN GENOEG

Red Storm maakt van de Ghost Recon Serie een echte franchise die nog wel een aantal jaren bij ons zal blijven. De makers hebben goed gekeken naar het succes van Rainbow Six 3 en gedacht: "dat kunnen we ook met Ghost Recon".
Het lijkt erop dat ze de juiste keuzes hebben gemaakt met het verhogen van het tempo en een Rainbow Six 3-achtige multiplayer aanpak voor Xbox Live.
Wij zijn blij en ik denk dat dit een hele mooie winter gaat worden waarin wij dicht bij de kachel zullen zitten met een Xbox controller in onze handen en een headset voor de broodnodige communicatie met je teamleden. We kunnen er nu al geen genoeg van krijgen.

"JE BEGRIJPT DAT WE ONS HELEMAAL KAPOT HEBBEN GELACHEN."



Zo lossen ze in dictaturen stakingen en grote protestacties op. 'We moeten meer kijken naar het buitenland', hoor ik het kabinet Balkenende al verzuchten.



Zo hadden ze kunnen zien of die Eric O. die Irakees nou had gedood of niet.



"Maar goed dat ik vanmorgen uitgebreid deodorant heb gebruikt. Je moet namelijk nooit zweetplekken tonen aan de vijand."



"Hé biljartballenkopper! Zeg effe tegen je vrouw dat ze je niet moet proberen te bereiken via mijn toestel!"

THE LORD OF THE RINGS

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH



Wordt EA's The Battle For Middle-Earth de beste LotR game aller tijden?

Je hebt alle drie de DVD's van The Lord Of The Rings in huis. Je hebt het boek van Tolkien zes keer gelezen (in drie verschillende talen). Je hebt een twee meter hoog beeld van Gandalf in je slaapkamer staan. Je koopt ook de speciale trilogie DVD box omdat het hoesje zo mooi is en je hond heet Golfum. Je hebt alle LotR hack & slash games van EA gespeeld en die vond je best tof.
Maar... wat je nog niet hebt ervaren, is de mogelijkheid om de gigantische legers uit Middel-Aarde aan te sturen tijdens de meest grootschalige gevechten uit de drie films. En wat je al helemaal niet gedaan hebt, is de kant van de Sauron belichten (misschien had die duivelse gek er wel alle reden toe om die irritant nobele Elfjes en die brommende Dwergen in de pan te hakken). Dat kan allemaal in het aanstormende The Battle For Middle-Earth.

ALLE FAVORIETEN

Natuurlijk leent de LotR franchise zich uitermate goed voor een RTS. De hoogtepunten van de films waren volgens velen de enorme gevechten zoals bijvoorbeeld de slag om Helm's Deep. Deze kun je nu naspelen, alleen bepaal jezelf of je enerzijds de legers van Rohan of Gondor speelt of anderzijds de legers van Isengard en Mordor. Iedere kant heeft zijn eigen speelstijl, units, resources en unieke looks.



"Ben jij ook ineens zo ontzettend benieuwd of de Donald Duck al op de deurmat ligt?"



"Hé stelletje schorem. Doe die poorten dicht anders vat Gandalf kou!"

> "HET IS SOMS MOEILIJK JE ERGENS OP TE FOCUSSEN OMDAT JE NIETS WILT MISSEN VAN HET GROOTSE SPEKTAKEL."

LORD ONLINE

[illegible]

+ Enorme gevechten uit de film, bezien vanuit goed en kwaad.

– Online speelmodes nog onduidelijk.

Alle favoriete personages en karakters zijn van de partij: Ents, Orcs, Trollen, Gobelins, Uruk-Hai, Nazghul, de Balrog en natuurlijk Gandalf, Saruman, de complete Fellowship, de ruiters van Rohan, Theoden en Eowyn. Die laatsten vormen allemaal speciale helden met speciale upgrades.
Saruman kan zijn zwarte magie aanwenden om de Uruk-Hai legers kracht bij te zetten, Frodo kan onzichtbaar worden en Aragorn kan bijvoorbeeld het dodenleger oproepen om hem te helpen. De speciale powers van de helden zien er tevens subliem uit.

MIDDEL-AARDE: TOTAL WAR?

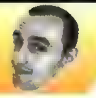
De helden spelen ook speciale heldenmissies waar je met een klein clubje specifieke doelen moet volbrengen, geheel in stijl en volgens de tijdlijn van de films. Zo zul je - als je de good guys speelt- je met de Fellowship door de Mijnen van Moria moeten worstelen terwijl overal maar dan ook overal gobelins opduiken.
Aangezien je helden bestuurt, kun je heel wat schade incasseren en vice versa berokkenen bij de baddies maar toch... de spanning siddert door je lijf op weg naar Balin's Tombe.



Mag ik aanbellen? Nee ik! Nee ik! Nee ik! Nee ik! Nee ik! Nee ik! Nee ik! Nee ik!

Nog leuker zijn de grootschalige belegeringen die worden afgewisseld met kleine, meer standaard, RTS missies. De grootschalige belegerings missies zijn de edelstenen van deze game waarbij het aantal units bijna Rome: Total War-achtige vormen aanneemt. De units krioelen echt over je beeldbuis waardoor de angst - wanneer je de verdedigende rol speelt - je soms echt om de keel slaat.
Je bestuurt groepen legers in plaats van individuele units en de grafische power brengt alles ronduit fantastisch in beeld. Het enige nadeel is dat je soms niet weet waar je moet kijken. Draken, Elephaunts, hordes hakkende Orcs, stormrammen, katapulten... het is soms moeilijk je ergens op te focussen omdat je niets wilt missen van het grootse spektakel.
Of dit allemaal zo goed uitpakt als het zich nu laat aanzien, lees je volgende maand in de uitgebreide review.

JAN

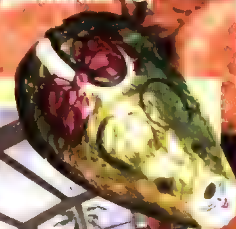


Genoemde prijzen zijn de officiele richtprijzen van de PS2, NGC en xbox budget-series. Grote kans dat je door goed te zoeken, nóg goedkoper uit bent.

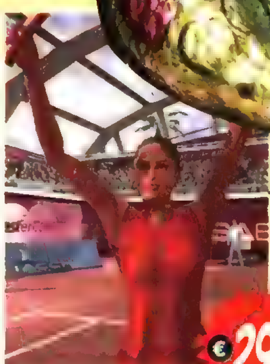
DE BESTE BU

STRAKKE SHIT VOOR DE SINT

Leuk hè, al die nieuwe games rond Sinterklaas? Alleen kosten ze me toch een smak geld... Diverse budgetreeksen, zoals Sony's Platinum reeks, de Xbox Classics, Nintendo's Player's Choice en allerlei afgeprijsde PC games, bieden inmiddels een alternatief. Jan zette voor jullie de allerbeste budgetgames op een rij. Games die je wat ons betreft blind kan kopen. En omdat onze Jan elk jaar rond Sinterklaas niet [illegible] geheel toerekeningsvatbaar is, heeft de man het allemaal op rijm gezet...



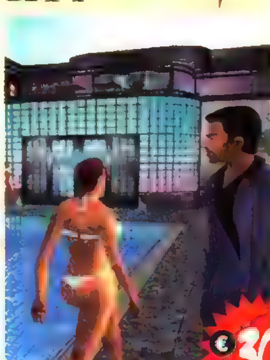
TOP SPIN (XBOX)



Virtua Tennis was jarenlang het beste tennisspel te koop
Maar toen hield men plots het prachtige Top Spin ten doop
Een puike tennisgame met graphics om te zoenen
Alles klopte, tot de logo's op de schoenen
Vele echte spelers, sprekend op hun evenbeelden van vlees en bloed
De één een gravelneuker, de ander aan het net weer retegoed
Ook Xbox Live speelt in Top Spin een belangrijke rol
Zet tenniscompetities op of speel online met vrienden voor de lol
Tennisliefhebbers met een Xbox zal deze game dus zeker verblijden
En als zodanig is Top Spin gewoon een van de beste tennisgames aller tijden

€ 29,95

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PLAYSTATION 2)



GTA: San Andreas is het nieuwste kunststukje van Rockstar
Maar ook de vorige GTA bezorgde de ontwikkelaar menig dollar
Vice City is nog altijd een heerlijk spel met cartoonesk geweld
Vol coke, guns, wagens, vrouwen en geld
Je werkt je omhoog in het criminele circuit, de onderwereld dat is je baan
En je bent tussen de missies door vrij om te gaan en te staan
Jat iedere auto of ander voertuig dat voor je voeten komt
Maak de straten onveilig in je Humvee of op een motor die gromt
Vrijheid blijheid is het credo van dit crimineel goede spel
Een niet te missen topper, maar dat wisten jullie toch wel?

€ ± 30,00

JAK 2 (PLAYSTATION 2)



Jak 3 te duur? Kijk dan niet zo zuur!
Jak 2 is namelijk goedkoop te scoren of wie weet nog ergens te huur
In deze game - een mix van actie, platform en avontuur-
Worden ogen en reflexen getrakteerd – uur na uur
Humor, mooie graphics en uitdaging van de bovenste plank
Een tikkeltje lastiger dan Ratchet & Clank
Je kunt veranderen in Dark Jak voor extra krachten
Dan ben je supersterk en kun je makkelijker je vijanden slachten
De game zit vol minigames, zoveel dat ik ze niet eens heb geteld
Kortom: een PlayStation 2 juweeltje voor weinig geld

€ ± 30,00

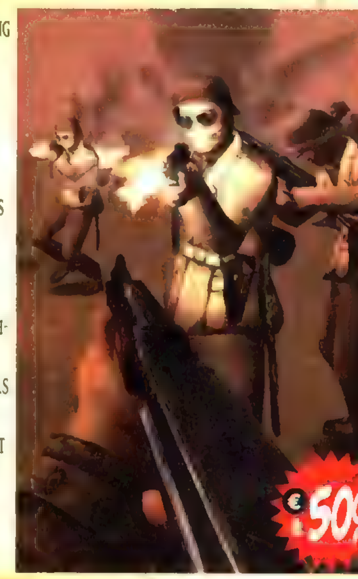
HALO (XBOX)



Inmiddels ligt het tweede deel net in de schappen
Het origineel is echter nog altijd een klassieker, stelletje baklappen!
Halo legde het fundament voor shooters op de spelcomputer
En de gameplay werd per level honingzoeter
Kruip in de huid van Master Chief: de ultra stoere supersoldaat
En schiet de buitenaardse Covenant trefzeker voor hun plaat
Scheur er met mariniers in de Warthog lustig op los
Niet te roekeloos, want dan beuk je hem total loss
Geloof me, ik zit je niet te dissen
Halo mag je gewoon niet missen!

€ 29,95

MEDAL OF HONOR: WARCHEST (PC)



Medal Of Honor zorgde voor een golf van opwinding in het shooter genre, toentertijd
Niet eerder kwamen WO II shootouts zo dramatisch in beeld, als een epische strijd
De landing op Omaha Beach staat in mijn geheugen gegrift
Die chaos, die bestorming... en dat in een game, het was voor die tijd echt geschift
Deze Warchest bestaat uit de originele game en de twee add-on packs
De missies zijn intens, doch scripted, maar van sommige sta je echt perplex
Shooterfans die MoH op PC dus altijd een beetje links hebben laten liggen
Maar na Call Of Duty dachten 'Hé, ik begin deze shit te diggen!'
Doen hun voordeel met deze oorlogskist
Zeker weten dat je hiermee iets heel goeds uit de budgetbakken vist

€ ± 50,00

MAX PAYNE 2 (PC)



Max is een getergde politieagent die heel laag praat
En als je aan zijn familie en vriendin komt, wordt ie heel erg kwaad
De belangrijkste peiler van Max Payne 2 - het is geen groot geheim -
Is natuurlijk de coole feature Bullet Time
Jaag dozijnen boeven in slowmotion over de kling
Maar richten met je guns gaat in real-time, Max doet dus Hong Kong style zijn ding
De soundeffecten en de sterfanimaties zijn heel fraai gedaan
Dus er is geen reden om niet even langs de shop te gaan
En er is goed nieuws dus spits je oren
Voor tussen de 15 en 22 euro kun je deze game her en der al scoren

€ ± 17,50





Leren, werken én direct verdienen.
Ontdek je toekomst op www.luchtmacht.nl.

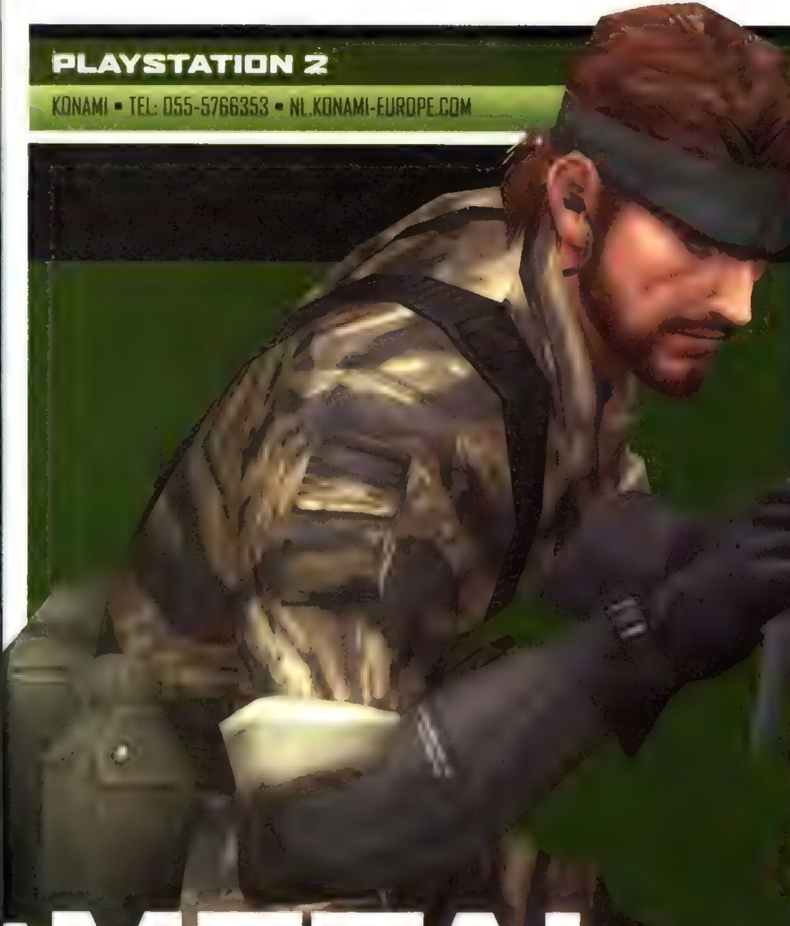
Een baan bij de Luchtmacht is dichterbij dan je denkt. Ongeveer één op de 20 Luchtmachters vliegt en de andere 19 houden hem of haar in de lucht. Van werken met de meest geavanceerde techniek tot medische ondersteuning, van brandweer tot luchtverkeers-leiding. Ga eens naar www.luchtmacht.nl en ontdek welke functies er allemaal bij jouw studiekeuze passen. En ben je tussen de 14 en 17 jaar oud? Dan kun je op de website ook lid worden van YNG Squad: dé nieuwe plek voor de vliegers, luchtverkeersleiders, techneuten, bewakers of loadmasters van morgen. Hier krijg je een kijkje achter de schermen en vind je downloads en games.

·DE LUCHTMACHT·ÉÉN TEAM·ÉÉN TAAK·

Koninklijke Luchtmacht

KONAMI • TEL: 055-5766353 • NL.KONAMI-EUROPE.COM

VERWACHT : MAART / APRIL 2005





Om de vrouwelijke gamers niet af te schrikken, is de naam MGS: Horse Eater op 't laatst veranderd



Kijk uit Snake, da's zo'n boom waar je niet tegenaan moet pissen!

"LIEFDE LIJKT IN MGS3 EEN BELANGRIJKE ROL TE GAAN SPELEN."



"Als we de coke hier in stoppen, vinden ze het nooit bij de douane."



Tjonge, en ik vind een mug al een plaag.



METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

Een uitgebreide speelsessie bij Konami gaf ons een aardig beeld van wat we kunnen verwachten van Metal Gear Solid 3. Een mooie aanleiding voor een nieuwe update

Er is veel te doen geweest omtrent Metal Gear Solid 2 The Sons of Liberty. Kojima weet dat als geen ander. Zijn keuze om de speler in de huid te laten kruipen van 'groentje' Raiden in plaats van ieders favoriete held Solid Snake deed veel stof opwaaien. Zonder te veel weg te geven: Kojima heeft naar de fans geluisterd en steekt zijn hand in eigen boezem door een visueel excuus aan de speler aan te bieden.

JUNGLE

Belangrijker is natuurlijk wat we kunnen verwachten van dit derde en tevens laatste (?!) avontuur. Zoals iedereen inmiddels weet, zal een groot gedeelte van deze spionagethriller zich afspelen in de jungle. Er worden ook grotten bezocht, door moerassen geploeterd en wat bases geïnfiltreerd maar voorzover ik vast heb kunnen stellen, is de jungle de plaats waar je de meeste tijd door zult brengen.

Wat mij opviel was de toegenomen moeilijkheidsgraad ten opzichte van het vorige deel. Deels is dit te danken aan het ontbreken van een radar maar meer nog aan de verbeterde kunstmatige intelligentie van de vijandelijke personages. Bovendien is het, indien je ontdekt bent, behoorlijk lastig om goede schuilplaatsen in de jungle te vinden. De snelheid waarmee je het spel zult doorlopen, zal dus een stuk lager liggen dan de voorgaande Metal Gear avonturen.

Het uitschakelen van patrouillerende soldaten is tevens een lastige opgave. Je zult vooral stil te werk moeten gaan en niet te veel moeten vertrouwen op je pistool met geluidsdemper. Teveel gebruik van je geluidsdemper zorgt er namelijk voor dat deze onbruikbaar wordt.

Stilletjes vijandelijke soldaten uitschakelen is een must en daar komt het Close Combat System om de hoek kijken. Hiermee kun je simpelweg, door wat drukken op de juiste knop, soldaten stil en doeltreffend omleggen.

Mocht het voorkomen dat je gewond raakt in een vuurgevecht of een handgemeen dan is er een manier om van je verwondingen af te komen. In een speciaal menu kun je je wonden verbinden, ontsmetten, hechten etc. Bovendien kun je ook van allerlei vervelende ziektes afkomen met behulp van medicijnen. Zelfs botbreuken, te zien vanuit een soort röntgenscherm, kun je op deze wijze behandelen.

VERHAAL

Wat betreft het plot tast ik nog in het duister. Wel was duidelijk dat het verhaal uit twee delen bestaat, waarbij het tweede gedeelte zal draaien om de uitschakeling van The Boss, de vrouwelijke mentor van Snake. Voor Snake is The Boss een soort moeder en haar uitschakelen is voor hem dan ook emotioneel gezien een onmogelijke opgave.

Liefde lijkt in MGS3 een belangrijke rol te gaan spelen. Naast de liefde voor The Boss ontmoet Snake ook een schone dame, Eva genaamd. Wat de band tussen Eva, Snake en The Boss is, is vooralsnog onduidelijk.

Hopelijk kunnen we jullie binnenkort een nog beter beeld geven van Metal Gear Solid 3 als we de preview-versie in huis te hebben.

APENSTREKEN

Hideo Kojima is een grote fan van het spelletje Ape Escape, en dat is de reden dat hij in MGS 3 een gastrolletje voor de aapjes met zwaailichten op hun koppies heeft ingeruimd.

In vijf missies dien je zo snel mogelijk alle apen in een bepaald gebied te vangen. Dit doe je door tegen hun hoofd te schieten met iets wat lijkt op een speelgoedpistool. De apen zullen even duizelig zijn en dan kan Snake tegen het aapje aanlopen om hem te vangen.



DGETGAMES

Beyond Good & Evil (GameCube, PC, PlayStation 2, Xbox)

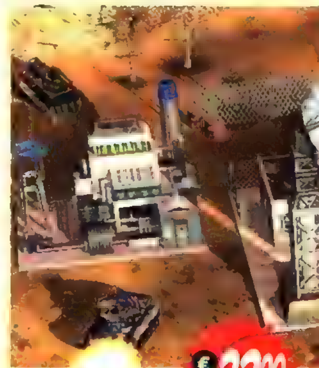
Ubisoft's pareltje werd helaas geen commercieel succes
Toch spring ik graag nog een keer voor deze titel op de bres
Deze hybride game vol platform en adventure elementen
Smaakte als een aangename pap vol krenten
Liefhebbers van Ratchet & Clank, Zelda of Jak
Vinden BG&E ook vast te gek
Hoofdrolspelers Jade en haar varkensvriend
Hebben een beter lot verdiend
Deze game klopt weinig euro's uit je zak
Dus niet zo zeuren, en hup naar de budgetbak!



€ 22,50

Command & Conquer Warpack [PC]

Kom je net kijken met gamen op de PC en mis je nog wat RTS gezag
Dan maak je met dit puike Warpack een flinke inhaalslag
Deze C&C verzameling bevat vijf games in één
Een betere deal vind je niet, kijk maar om je heen
Tiberian Sun plus add-on, Red Alert II plus add-on en Renegade
Die laatste viel een tikkie tegen maar de rest is RTS fun,
zowaar als ik Jan Meyroos heet
Vooral Red Alert II is online super om te spelen
En ook skirmish gaat zelfs na maanden nog niet vervelen
De battles raken al snel verhit
Yes Sir, I'm On It!



€ 22,00

Soul Calibur II (GameCube, PlayStation 2, Xbox)

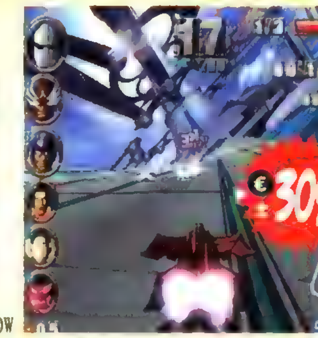
€ 30,00

Een fighter als geen ander waarbij wapens in het zonnetje staan
Een zwaard, een zweep, een sabel of bijl om flink mee te slaan
Heel veel moves en heel veel extra's in het verschiet
En met enkel button bashing red je het op zeker niet
Leuk is dat ieder platform een uniek, exclusief personage kent
Zelda op de Cube, Spawn op Xbox en met
Tekken's Heihachi word je op de PS2 verwend
Het moge duidelijk zijn, Soul Calibur II is een vette beater
Wie wil er nog een potje op z'n sodemieter?!



F-Zero GX (GameCube)

F-Zero lijkt op het eerste gezicht een simpele arcade racer
Vol paarse banen, groene lichten en hier en daar een roze laser
Maar onder dit kleurrijke karakter gaat heel wat diepgang schuil
De game is bovendien superuitdagend, dus je valt je echt geen buil
Snelheid is een understatement in dit spel
De game is echt razendsnel
Je suist over banen, door loopings en tunnels,
tuimelt naar beneden en vergeet die powerups niet,
stelletje pummels!
Grafisch is het een grote futuristische lichtshow
Speel deze duizelingwekkende game en je raakt helemaal in een flow



€ 30,00

Pro Evolution Soccer 3 (PlayStation 2)

€ 35,00

Deeltje vier van deze voetbalgigant is net uitgebracht
Skate speelt het momenteel tot diep in de nacht
Toch is deel 3 nog steeds een majestueus meesterwerk
De vele modes, het balgevoel, en de diepgang... stuk voor stuk ijzersterk
Gamers die FIFA inmiddels te eenvoudig vinden
Zullen zich snel aan Pro Evo moeten binden
En als deel 4 je net even te veel pegels kost
Worden ook met deeltje 3 vrijwel al je eisen ingelost



Project Gotham Racing 2 (Xbox)

€ 29,95

Zeg je kudos, dan zeg je Project Gotham Racing, mijn vriend
Het speciale betaalmiddel dat je door stijlvol te racen in dit spelletje verdient
Stuur cool de bochten in, drift of kom met je auto van de grond
Word eerste, zet snelle tijden neer en de kudos rinkelen je tegemoet, terstond
Met die kudos open je weer nieuwe wagens en nieuwe tracks
Een glimmende racegame voor de echte cracks
En o ja, voor ik het vergeet
Er zijn uitgebreide gameplay modes op Xbox Live,
't is maar dat je het weet



Legend of Zelda Windwaker (Cube)

Op een nieuwe Zelda voor de Cube moet je nog even wachten
Maar met de Windwaker, scoor je unieke gameplay voor vele dagen en nachten
De cartoony look oogt misschien wat kiddy op het eerste gezicht
Maar ik weet dat je al snel voor dit fraaie avontuurtje zwicht
Als kleine Link zet je de wind naar je hand
En vaar je van eiland naar eiland
Een heerlijke Nintendo klassieker
Weinig spellen zijn magnifieker



€ 30,00

E ABONNEES

DE EXTRA GROTE POWER UNLIMITED KALENDER 2005 VOOR NIKS!



WINKELWAARDE
€9,95

Ben je al abonnee maar wil je toch de kalender bestellen?
Kijk dan op www.media-shop.nl.
De kalender kost € 9,95 en er worden geen verzendkosten in rekening gebracht.

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

Elke maand het heetste game-nieuws, de laatste roddels uit de bizz en onmisbare previews en reviews van alle nieuwe games. Of je nou een PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube of GBA hebt, Power Unlimited vertelt je alles wat je moet weten.



Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be.
Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 34,80 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

T IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN). 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR



TOM CLANCY'S
THE GHOSTS ARE BACK:
PREPARE FOR NEXT-GEN RECON
POWER UNLIMITED
"SUPER GAAF"
XBOX MAGAZINE
"BRILJANT"
GHOST RECON 2
XBOX SCREEN
PS2 SCREEN
XBOX SCREEN
O.A. VERKRIJGBAAR BIJ
Dixons
Don't miss it.
Intertoys
Media Markt
free record shop
bart smit
16+
www.pegi.info
www.ghostrecon.com
XBOX LIVE
XBOX
PlayStation 2
UBISOFT

REVIEWS

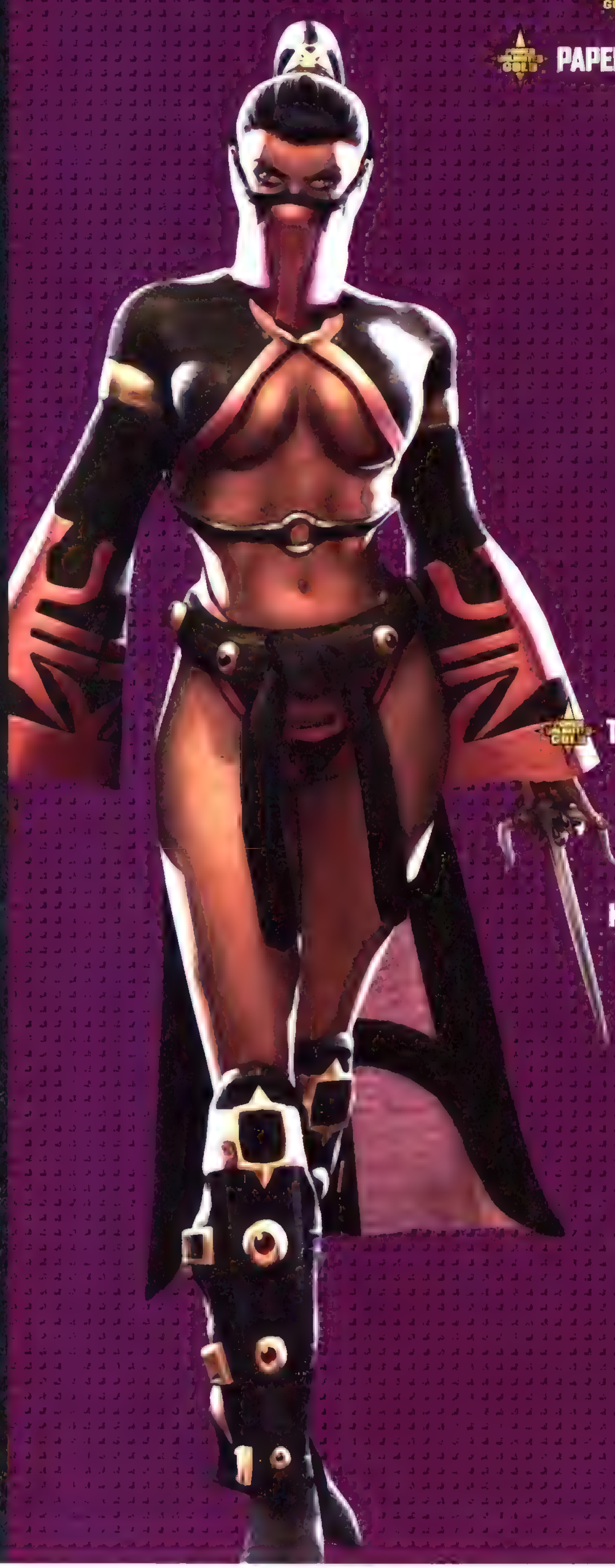
RECORDS

Iedereen die al een tijdje meeloopt in het gameswereldje, weet dat in de laatste maanden van het jaar altijd een shitload aan goede games uitkomt. Elk jaar constateren we het opnieuw en elke keer vragen we ons dan af of die topgames elkaar niet te heftig beconcurreren. Je kunt je geld immers maar één keer uitgeven.
Anyway, de bizz trekt zich er geen reet van aan dus ook dit jaar is het weer raak, wat zeg ik, nog nooit in de geschiedenis van de PU deelden we in één nummer zoveel hoge cijfers uit.
Het aantal van zeven (!) Gold Awards is dan ook een absoluut record en als je dan weet dat we ook volgende maand de nodige topgames verwachten dan is het een zekerheidje dat vele gameliefhebbers tijdens de feestdagen een record hoeveelheid extra eelt gaan kweken.
Over records gesproken... in volgorde van waardering voor de prestatie.

ED

- **0-10** HET LANGSTE OORHAAR HEEFT ANTHONY VICTOR UIT INDIA (13,2 CM)
- **10-20** GRAHAM BARTER HEEFT DE GROOTSTE VERZAMELING NAVELPLUIS
- **20-30** DE NOOR RUNI NUERI AT 187 OESTERS IN 3 MINUTEN
- **30-40** DE GROOTSTE STAPEL BIERVILTJES IN ÉÉN KEER GEWIPT: 112
- **40-50** GERALDINE BRODERICK UIT AUSTRALIË BEVIEL VAN EEN NEGENLING: VIJF JONGENS EN VIER MEISJES
- **50-60** GOLDEN RETRIEVER AUGIE KAN 5 TENNISBALLEN TEGELIJK IN HAAR BEK HOUDEN
- **60-70** DE HARDSTE BOER HAALDE EEN VOLUME VAN 118 DECIBEL (KAN GEHOORSCHADE VEROORZAKEN)
- **70-80** DE SNELSTE BIERDRINKER DRONK OOIT EEN GROTE 'PINT' LEEG IN 2.1 SECONDE
- **80-90** SNELSTE GEMIDDELDE BIJ DE INDY 500 IS 299.3 KM, DOOR ARIE LUYENDIJK
- **90-100** DE OUDSTE WERELDKAMPIOEN BIJ DE FORMULE 1 (JUAN FANGIO) WAS 46!

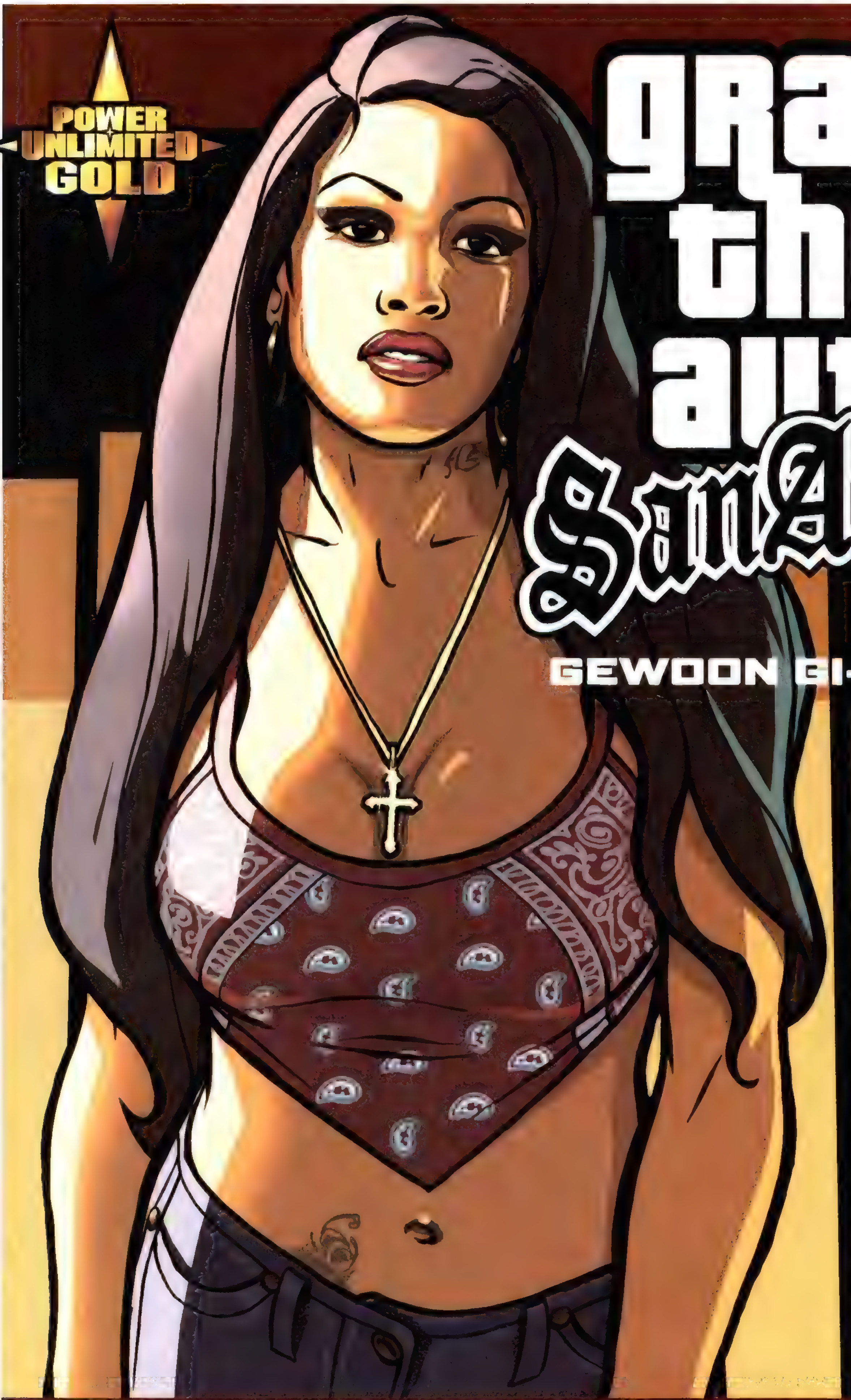
CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

98 | GRAPHICS 9 | REPLAY 10 | GAMEPLAY 9

Grand Theft Auto San Andreas is misschien wel de beste videogame die ik ooit gespeeld heb. Het weet de lat zo onmetelijk hoog te leggen voor alle andere spelontwikkela



grand theft auto San Andreas

GEWOON GI-GAN-TISCH!

Na 33 uur doorgebracht te hebben in de wereld van San Andreas heb ik 'slechts' 55 procent vrij weten te spelen. De hele kaart is inmiddels zichtbaar en ik kan mezelf vrijelijk door Los Santos, San Fierro en Las Venturas bewegen. Mijn vliegbrevet is binnen dus ook het luchtruim is toegevoegd aan mijn speelruimte. Een speelruimte die meer dan imposant is.

Alvorens ik te diep op de materie in ga, iets wat je snel doet als alles nog zo fris in je geheugen zit, zal ik beknopt het verhaal achter Grand Theft Auto San Andreas (GTA SA) uit de doeken doen.
Carl Johnson, de hoofdrolspeler in GTA SA, komt na een aantal jaar doorgebracht te hebben in Liberty City, terug naar Los Santos om zijn overleden moeder te begraven. Daar aangekomen wordt hij met zijn verleden gechanteerd door agent Frank Tenpenny (stemacteur Samuel L. Jackson) en mede onder druk van zijn vrienden, die nog steeds op het slechte pad zijn, vervalt CJ al snel weer in zijn oude rol van kleine onbeduidende gangmember. Vanaf dat moment gaat alles snel bergafwaarts en

ROCKSTAR NORTH • ROCKSTAR GAMES • TAKE TWO • TEL. 076-5481350 • WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

dat ik me afvraag; what's next?



Graan, Tarwe en Aardappelen.



"Wat een eind tot de grond. Blij dat ik m'n rugzak met lunchpakketje bij me heb."



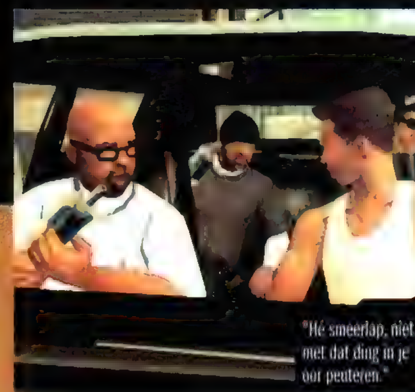
"Laatst had ik wat remproblemen met dat ding. Heb ik een heel stuk van de schors van die boom afgemaaid."



"Da's al de zoveelste keer dat ik met die dingen terugmoet! Elke keer na precies dertig schoten stoppen ze ermee."



"Kom jongens, op naar de binnenstad. Eens effe kijken wie er nu precies onze bak te groot en milieuonvriendelijk vindt."



"Hé smeerlap, niet met dat ding in je oor peuteren."



Toen je merkte dat z'n haar op een bizarre manier geplet werd, besloot je in 't vervolg alleen nog maar cabrio te rijden.

binnen de kortste keren zit CJ tot over z'n oren in de problemen.

ONVERGETELIJK

Van Los Santos maak je een reis door de staat San Andreas, een tocht die vooral in het teken staat van 'money, power and respect'. Je trip begint in de achterbuurten van Los Santos om vervolgens het platteland aan te doen, gevolgd door San Fierro, de woestijn en uiteindelijk Las Venturas.
Deze reis is er een die wat mij betreft kan worden geschaard onder de meest onvergetelijke momenten uit de geschiedenis van videogames. Zo zie ik nog steeds het moment voor me dat CJ de berg Mount Chiliad op klautert om vervolgens vanaf het hoogste puntje van de berg van de zonsondergang te genieten.
Of dat moment dat CJ zonder aarzeling uit een klein vliegtuigje springt, een ijzingwekkende vrije val maakt om vervolgens z'n parachute te openen en te genieten van de stilte om hem heen, terwijl hij beneden de razende auto's over de snelweg bekijkt en in de verte de casino's van Las Venturas ziet opdoemen.
Het zijn stuk voor stuk momenten die enorm tot de verbeelding spreken en waar je maar geen genoeg van kan krijgen.

DOLLEMANSRIT

Memorabele momenten maak je ook genoeg mee tijdens de verschillende missies die sowieso een stuk afwisselender zijn dan in de vorige delen van GTA.
Spring van een vliegtuig bovenop een ander vliegtuig en moord de hele bemanning uit, waarbij je Time Crisis style te werk gaat. Met L2 en R2 dien je dekking te zoeken terwijl je met je linker pook mikt en met de circkel-toets de boeven omlegt. Vervolgens klim je in de cockpit en zet je het gevaarte veilig aan de grond.
Een andere keer zit je achterop een motor en dien je in een dollemansrit politiemotoren en politiewagens te doorzeven met een machinegeweer terwijl de bestuurder van de motor van alles uithaalt om belagers af te schudden.

GELD VERDIENEN

In de wereld van GTA SA zijn verschillende manieren waarop je geld kunt verdienen. De meest voor de hand liggende is door het voltooien van de missies. Dat levert overigens niet alleen geld op maar vooral respect. Iets dat handig is voor het rekruteren van bendeleden.
Maar er zijn ook andere manieren. Zo kun je geld verdienen als taxichauffeur, politieagent, brandweerman of arts maar ook als pooier of als parkeerhulp. Verder kun je nog wat vrachtwagens van A naar B brengen of wat zaken afleveren met een vliegtuig. En dan is er natuurlijk nog de mogelijkheid om geld te winnen in casino's.

Het is uitermate intens en bevredigend tegelijk als een dergelijke opdracht succesvol wordt voltooid.

RPG-ASPECT

Buiten de opmerkelijke afmetingen van de staat San Andreas was ik vooral benieuwd naar het 'rollenspel aspect' dat Rockstar North in GTA SA heeft gestopt. Deze ontwikkeling van je personage zou nogal speciaal worden, zo beloofde men.
Ik heb dan ook behoorlijk wat tijd en moeite in het ontwikkelen van CJ gestoken. In sportscholen werd haast iedere dag aan de ijzers gehangen en op de loopband gerend. Het resultaat mocht er zijn. Het postuur van CJ veranderde naarmate hij meer en meer de halters oppakte en met name zijn uithoudingsvermogen (handig bij het fietsen, rennen en zwemmen) ging met sprongen vooruit. Overigens loont het ook als je gewoon een fiets pakt en eens stevig op de pedalen ramt.
Naast kracht en uithoudingsvermogen kan ook de longinhoud getraind worden. Hoe vaker je onderwater zwemt hoe makkelijker CJ zijn adem in weet te houden en dus langer onder water kan blijven.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS



"What up man? Wie zegt dat die kabouter Plop muts niet cool is?"





Zo heb ik Skate weleens een vliegtuig zien halen.



Deze gast hoort bij een extreem gewelddadige gang, genaamd de roze spuitertjes.

SNELLE HAP

Naast z'n fysieke ontwikkeling kan CJ ook zijn rijvaardigheid (auto's, motoren en fietsen) verbeteren. Zo op het eerste gezicht lijkt het niets uit te maken maar naarmate je langer in of op de voertuigen rijdt, zul je merken dat je ze met wat meer gemak onder controle kunt houden.

Een andere hele toffe eigenschap is dat het gebruik van wapens ook verbetert. Maak je veel gebruik van een bepaald wapen, laten we zeggen de micro SMG, dan zul je steeds meer bedreven raken in de omgang met dat wapen en er bijvoorbeeld twee tegelijk af kunnen vuren.

> "GTA SAN ANDREAS IS EEN MEGA PRETPARK WAARIN VAN ALLES TE BELEVEN VALT."

Mocht CJ wat 'schade' oplopen dan dien je zijn gezondheid aan te vullen. Dit kan door hartjes te vinden die in heel San Andreas verstopt liggen maar beter is het om even de plaatselijke Burger Shot, Clucking Bell of The Well Stacked Pizza Co. op te zoeken voor een snelle hap. Pas wel op dat je niet te veel eet aangezien je snel uitdijt en die nodige extra kilo's er dan weer af moet trainen om je conditie niet achteruit te laten gaan.

GEVOEL

Het is lastig om aan te geven wat GTA SA zo speciaal maakt. Laat ik het een gevoel noemen, het gevoel dat je dáár bent. Dat je jezelf echt in de wereld van GTA SA waant; het is niet CJ die daar is, nee jij bent dat!

Of je nu in Los Santos in lowriders voor stoplichten 'bounced', gebieden van rivaliserende bendes inpikt, door de woestijn op je quad raast of de berg op fietst met een mountain bike... je hebt steeds het gevoel daadwerkelijk deel uit te maken van de actie.

De details van het beeld spelen daar een belangrijke rol bij. Alles wat er in de wereld van GTA SA gebeurt, alles wat op een bepaalde plek staat, lijkt daar al jaren zo te staan en hoort daar voor je gevoel ook zo te staan.

Ook de weersomstandigheden die zo nu en dan veranderen, verdienen aandacht. De mistflarden in de dalen van het platteland, de zandstormen in de woestijn en de hevige onweersbuien inclusief schitterende lichtflitsen zijn een lust voor het oog.

De wereld die Rockstar North heeft gecreëerd komt fantastisch tot leven. De voetgangers maken praatjes met elkaar en willen zo nu en dan wel eens opmerkingen in jouw richting maken. Hier kun je overigens ook op reageren wat weer reacties kan uitlokken. Zo schold CJ een man uit omdat hij een foute opmerking maakte, dat werd dus matten.

MINPUNTJES

Tijdens het spelen vroeg ik mezelf regelmatig af of GTA SA nu de perfecte game is. En nee, dat is het niet want hoe ontzettend goed de game ook is, er zitten nog steeds wat onvolmaaktheden in.

Eens in de zoveel tijd blijft het beeld hangen, verschijnen auto's vanuit het niets op de weg, lopen mannetjes door muren heen, verschijnen details van gebouwen plotsklaps als je er met je neus voor staat en soms is ook de kunstmatige intelligentie van je medespelers van een bedenkelijk niveau.

Toch, het zijn minpunten die je voor lief neemt, die je lachend wegwuift omdat ze in relatie tot het geheel gewoon in het niet vallen.

GTA SA is een mega pretpark waarin van alles te beleven valt. Dus als je het goed vindt spring ik nog even in mijn kleine jet om over San Andreas te vliegen en te genieten van dat imposante uitzicht.

MINI-GAMES

In GTA SA stikt het van de kleine spelletjes die verder weinig met het verhaal te maken hebben. Zo kun je in casino's geld verspelen of winnen, kun je in discotheken dansen, staan er in kroegen vaak arcadekasten waar je wat dollars in kunt mieteren en zijn er vast wel mensen die een potje met je willen poolen. Daarnaast is het ook mogelijk om een balletje te schieten op de vele basketbalvelden en kun je in de plaatselijke stripclub je geld uitgeven aan een lapdance.



Max Wager. Zou Jurjen de vertaling van die game gedaan hebben? De grapjas.

RELATIE-THERAPIE

Het is ook mogelijk om een relatie te hebben binnen de wereld van GTA SA. Punt is wel dat je jouw liefje genoeg aandacht dient te schenken. Je zult haar dan ook regelmatig op date moeten nemen en dan wel naar de juiste club, kroeg of eettent aangezien de jongedames niet snel te pleasen zijn. Bovendien biedt GTA SA je de mogelijkheid om jouw liefje (in de echte wereld dan hè) uit te nodigen voor een tweespeler potje. Door een tweede controller aan je PlayStation 2 te koppelen is het mogelijk om de wereld van GTA SA samen te verkennen.

GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW

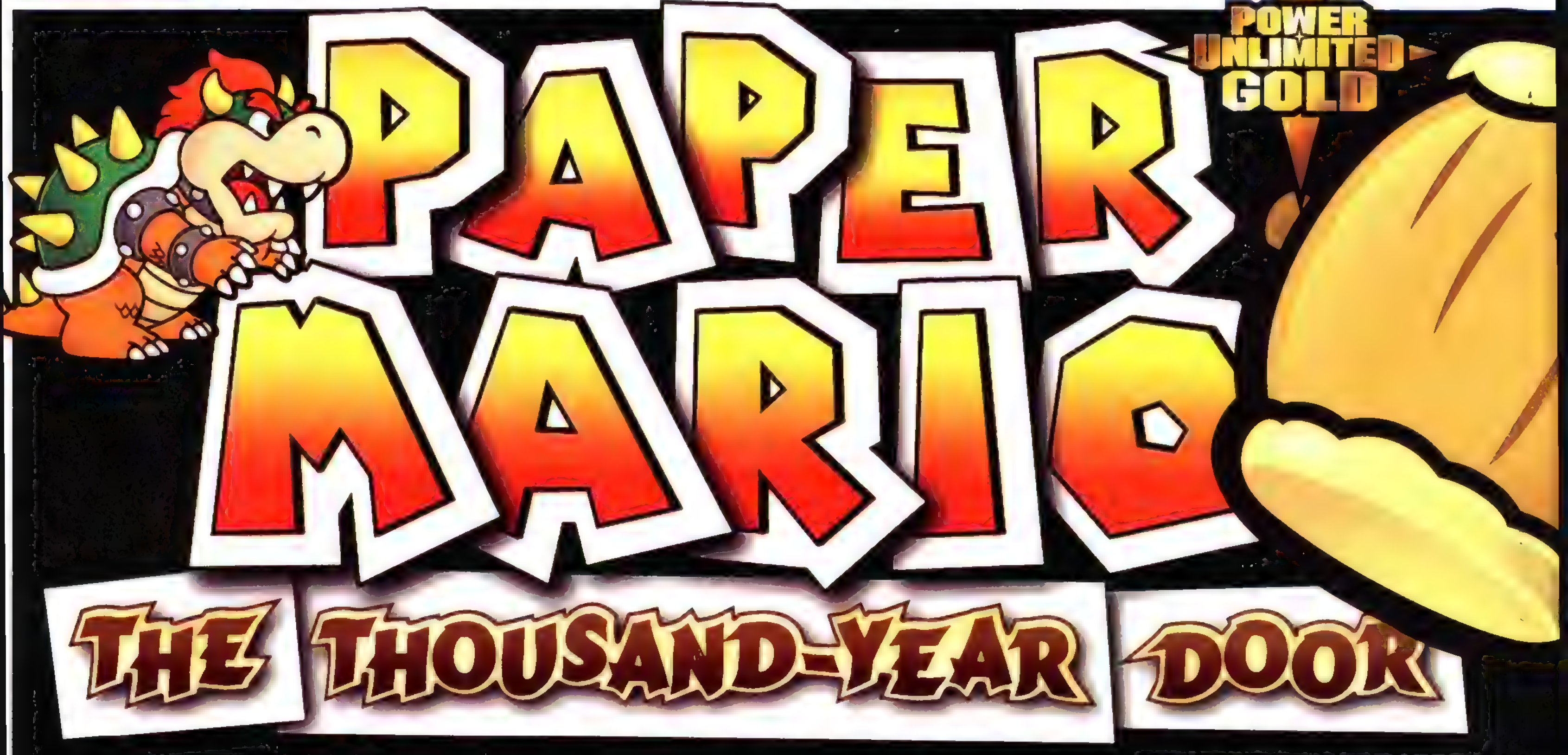


LEEF JE UIT IN DE STAD
DE URBZ
DE URBZ™: SIMS IN THE CITY
FEEST ALS 'N VIP TOT IN DE VROEGE UURTJES
HEMEL OF HEL
LEEF HET GOEDE LEVEN OF SPEEL HET HARD
STIJLTIPS
ZO ZIE JE ER GOED UIT ZELFS NA EEN NACHT FEESTEN
The Black Eyed Peas
SIMS
StadsSim met urban stijl en coole houding
The Black Eyed Peas leren je de coolste sociale moves
Het leven begint pas echt in november
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
de-urbz.nl

PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR

SCORE **91** | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Dit spel is geknipt voor gamers die houden van veelzijdige en knap uitgewerkte avonturenspellen.



ÉÉN, TWEE, DRIE, VIER, TOPSPEL VAN PAPIER!

Mario moet opnieuw ruimte maken in zijn overvolle prijzenkast want er komt weer eens een Gold Award zijn kant op. Paper Mario 2 blijkt namelijk niet alleen op papier maar ook in de praktijk een prachtig en groots uitgevouwen avontuur te zijn.

In plaats van The Thousand-Year Door zou je dit nieuwe Mario-avontuur ook Mario RPG 4 kunnen noemen.
Het is namelijk een Role Playing Game met Mario in de hoofdrol, en wel eentje die netjes aansluit in de serie Super Mario RPG (SNES, co-productie van Square en Nintendo, nooit in Nederland uitgekomen), Paper Mario (N64) en Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA). De reeks kenmerkt zich door een klassieke RPG-structuur die inhoud krijgt door vrolijke Mario-actie en -omgevingen.

FLINTERDUNNE GESTALTE

Met een groeiend gezelschap partners trekt Mario door de zeven hoofdstukken van een pop-up prentenboek. Niet alleen Mario maar ook zijn partners en vijanden komen op de bladzijden van dit boek tot leven als papieren figuurtjes, inclusief allerlei ludieke beeldgrappen.
Als Mario bijvoorbeeld een huisje binnenloopt, worden de muren opzij gevouwen om een beter zicht op het interieur te bieden. Een hamerslag op een schakelaar kan ervoor kan zorgen dat in de achtergrond een aantal bladzijden worden omgeslagen, totdat de pagina met een nieuwe wenteltrap is gevonden.
In de loop van het verhaal kan Mario ook beschikken over speciale vermogens om zijn flinterdunne gestalte in zijn voordeel te gebruiken. Hij kan zich in bepaalde situaties bijvoorbeeld opvouwen tot kokertje, bootje of vliegtuigje om nieuwe gebieden te bereiken. Zijwaarts wandelend kan hij zich ook door spleten of kieren wurmen, bijvoorbeeld om uit een gevangenis te ontsnappen of tussen twee gebouwen door een geheim gebiedje te bereiken.

PAPIERSCHERP

De bedenkers van deze game hebben ongelooflijk veel tekst op papier gezet.
Zoals eigenlijk altijd in een Mario-spel is het overkoepelende verhaal zo dun als vloeipapier maar dit keer zijn de dialogen wel papierscherp geschreven. Als je de tijd neemt om alles te lezen, zul je net als ik herhaaldelijk hardop moeten lachen. De gesprekjes tussen Mario en zijn vrienden en vijanden zijn zo spits en snedig uitgewerkt dat je er automatisch door wordt opgevouwen en ingepakt.
Met name de vele verwijzingen naar andere videogames en populaire films zijn bijzonder vermakelijk en leveren een aantal unieke en verrassende spelsituaties op.
Zo wordt de gevangenis van Prinses Peach bewaakt daar een supercomputer (vrij naar 2001: A Space Odyssey) die haar begluurt terwijl ze onder de douche staat en terstond verliefd op haar wordt. Alleen is hij niet super genoeg om de betekenis van het woord 'liefde' te vatten. Dit resulteert in nogal dubieuze intermezzo's tussen de hoofdstukken door, waarin je overigens niet alleen met Mario maar ook met genoemde prinses en Bowser zult spelen.

> "PUZZELS EN SPELSITUATIES ZIJN EEN STUK VERRASSENDER EN DIEPGRAVENDER DAN HET PLATTE UITERLIJK VAN DE GAME SUGGEREERT."

MOTIVERENDE MYSTERIËN

Op zoek naar een schat en zijn geliefde prinsesje, meert Mario aan in een havenstadje waar een gevreesde Maffia-baas de scepter zwaait en een ondergronds gangenstelsel leidt naar de vermaarde Thousand Year Door.
Dit stadje doet dienst als uitvalsbasis, de plaats waar Mario na het voltooien van een hoofdstuk telkens weer terugkeert om zijn weg naar het volgende hoofdstuk te vinden.
Wandelend door het stadje zie je veel plaatsen die je aandacht trekken maar waar je pas later in het spel iets mee kunt doen. Een scheur in een muur, een platform dat nét iets te hoog ligt om te kunnen bereiken, een vreemd blok dat je weg verspert... als je wel eens een Metroid of Zelda hebt gespeeld, weet je hoe motiverend dit soort mysteries werken. Het zal je niet meevallen te stoppen met spelen voordat je al dit soort zaken hebt opgehelderd.

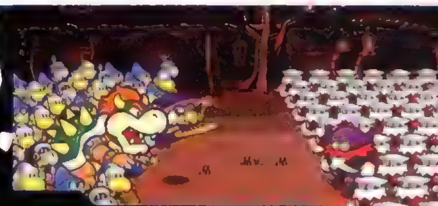
ROSSEN

Een Mario-avontuur is natuurlijk niets zonder vijanden. Er zijn maarliefst 120 verschillende soorten lastpakken te overwinnen die hun krachten bundelen in wisselende gezelschappen. De strategische beurt-voor-beurt-gevechten waarin je de vijanden moet verslaan, zijn toegankelijk maar dit duidt

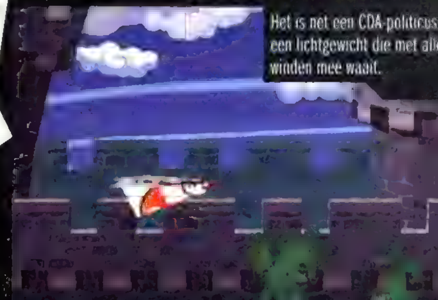


Het schijnt dat ze hier de Tokkies willen gaan huisvesten.





"Wij zoeken dat kleine mannetje met dat ronde brilletje dat zich afgelopen zaterdag op de kinderdisco een stuk in z'n kraag heeft gezopen!"



Het is net een CDA-politicus: een lichtgewicht die met alle winden mee waait.



Altijd volle zalen als de Yoshiband optreedt.

allerminst op een gebrek aan diepgang of spanning. Het is van strategisch belang om telkens de juiste partner te kiezen, waarbij je zowel Mario als zijn maatjes op gezette tijden kunt upgraden om kracht en mogelijkheden uit te breiden. Hierbij is het ook van levensbelang om de 85 verzamelbare badges slim te activeren en de-activeren.

Aanvallen die je selecteert in menu's worden niet vanzelf uitgevoerd, je moet telkens met de juiste timing een bepaalde knoppencombinatie indrukken om het succes ervan te bepalen. Dit betrekt je op een prettig dynamische wijze bij de strijd.

Alle gevechten vinden dit keer plaats in theaters, die al snel vollopen als er een beetje spectaculair wordt gestreden. Door goed te presteren en het publiek te vermaken, kun je sterrenpunten verdienen die weer ingewisseld kunnen worden voor speciale acties.

Soms zal het publiek zich ook autonoom in de strijd werpen, bijvoorbeeld door voorwerpen naar het podium te gooien. Als speler kun je Mario op zijn beurt weer de zaal in laten lopen om een vervelende bezoeker eruit te rossen.

EIGEN GEZICHT

De reeds genoemde papieren beeldgrappen worden gecombineerd met een artistiek spel tussen groot en klein, voorgrond en achtergrond, waardoor dit avontuur een solide en aantrekkelijk eigen gezicht heeft gekregen.

Speciale effecten zijn fraai maar vanuit technisch oogpunt niet direct overdonderend, terwijl het me wat tegenvalt dat figuurtjes zo gemakkelijk hun uitstekende delen door muren heen kunnen prikken. Dit technische euvel dat wel 'clipping' wordt genoemd was naar mijn mening niet nodig geweest en het doet af aan de illusie van werkelijk solide vlakken papier. Ook sommige textures hadden wat overtuigender mogen zijn.

De muziek is lekker uitbundig gecomponeerd, waarbij traditionele Mario- melodieën soms zo slinks in nieuwe stukken zijn ingebed dat je ze nauwelijks herkent.

De geluidseffecten zijn wat minimaal en nergens echt bijzonder en verrassend maar ach, een kniesoor die zich daar druk om maakt.

De totale indruk van beeld en geluid is om vrolijk van te worden en gevarieerd en verrassend genoeg om je steevast te doen uitzien naar wat er verder allemaal in het spel is gestopt.



MEMORABEL NIVEAU

Zoals hierboven beschreven laten beeld en geluid op technisch front hier en daar wat te wensen over maar inhoudelijk is deze game zo strak en kundig in elkaar geknutseld dat er verder weinig ruimte overblijft voor serieuze kritiek.

De game combineert het grootse, epische gevoel van groei en avontuur dat een goede RPG moet bevatten, terwijl de vlotte en toegankelijke manier om te vechten en spelfiguren te versterken de game lekker direct en toegankelijk maakt.

Puzzels en spelsituaties zijn in sommige gevallen van memorabel niveau, een stuk verrassender en diepgravender dan het platte uiterlijk van de game suggereert.

Ik heb het spel voltooid in iets minder dan dertig uur maar ben me op een gegeven moment, met het oog op de deadline, wat gaan haasten waarbij ik veel optionele missies heb overgeslagen. Inclusief de Kerker der Honderd Beproevingen, zijn de meeste spelers wel veertig uur zoet met dit avontuur.

Gamers die omschrijvingen als 'scherpe humor', 'kleurrijke actie' en 'vrolijk vermaak voor jong en oud' niet automatisch als negatieve kwalificaties beschouwen, zullen net als ik van begin tot eind genieten van dit spel vol scherpe humor, kleurrijke actie en vrolijk vermaak voor jong en oud.



Wat moet ik nou? Ik ben een gamer met twee linker handen.



Laat Joop v/d Ende het maar niet zien. Voor je het weet, heb je de Mega Mario Musical. Zie je 't voor je: Danny de Munck met petje en grote snor?

SID MEIER'S PIRATES — PC / XBOX

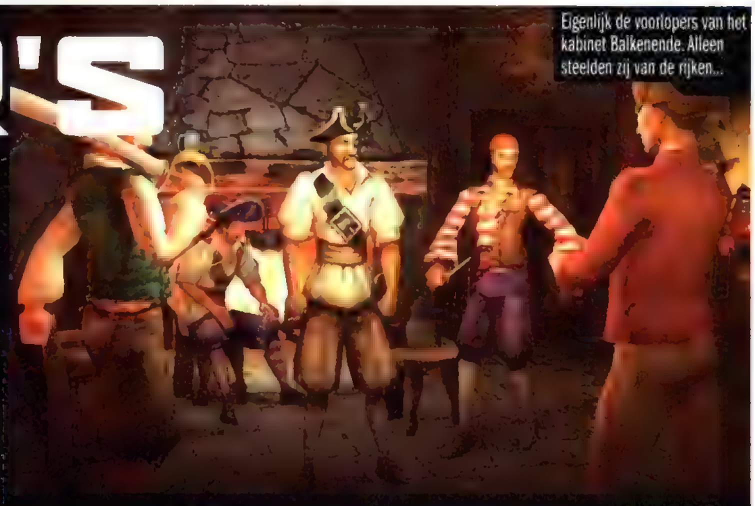
SCORE **86** — GRAPHICS 9 — REPLAY 9 — GAMEPLAY 9

De magische wereld van Pirates grijpt je vast en laat je niet meer los. Misschien ben ik een beetje sentimenteel omdat ik opgegroeid ben met deze game maar geloof me; deze game zal hetzelfde met jou doen.

BORIS

SID MEIER'S PIRATES

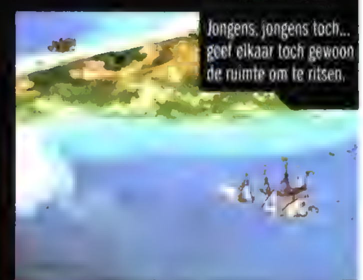




Eigenlijk de voorlopers van het kabinet Balkenende. Alleen steelden zij van de rijken...



"Welke viezerik heeft die walgelijk stinkende pufwind gelaten?"



Jongens, jongens toch... geef elkaar toch gewoon de ruimte om te ritsen.



"Verrader, jij hebt de kannonnen op onze eigen schip gericht!"

Vroeger was alles beter. Ik denk nog wel eens terug aan de tijd dat we 8-bit graphics fotorealistisch vonden en games gewoon werden gemaakt in garages. Het waren de tijden waarin gamegoeroe Sid Meier geschiedenis schreef met de eerste Pirates!

De nieuwe Pirates is meer dan een remake van een oude game die populair was onder de dertigers van nu. Het is een hommage aan een tijdperk. Het is een statement dat graphics en gameplay niets met elkaar te maken hebben en het demonstreert tegelijk dat perfectie zit in kleine details. Tijdens ons bezoek aan Firaxis Games in Baltimore eerder dit jaar hebben we de kans gekregen om twee dagen lang met Sid Meier op te trekken. We hebben uren gepraat over zijn werk en zijn kijk op videogames en het lijkt alsof hij zijn Nederlandse afkomst en bijbehorende bescheidenheid heeft omgevormd tot een huisstijl die onlosmakelijk is verbonden met oldschool toppers als Civilization en het eerder genoemde Pirates. Het is een concept waarbij de speler centraal staat en niet de game.

Dat klinkt in eerste instantie vreemd maar opeens begreep ik waarom ik me al jaren zo erger aan bombastische opgehypte lompe games als Doom 3 waarbij het alleen maar draait om de graphics en om Doom 3 zelf en pas in de laatste plaats om de speler die maar moet zien hoe hij of zij een beetje plezier beleeft aan de eentonige tocht door de saaie gangenstelsels, ontworpen door arrogant geworden developers die elkaar de hele dag veren in de reet steken, high fives geven en elkaar vertellen dat ze werken aan de wreedste shit ooit [*lijkt de PU redactie wel - Ed*].

EEN OASE VAN SPEELBAARHEID

Pirates daarentegen is een oase van speelbaarheid. Het concept is zo oud als de weg naar Rome maar het voelt voor zijn leeftijd nog verrassend fris.

Je bent dus een piraat en het grootste gedeelte van het spel ben je bezig met varen door het caraïbisch gebied waar je Spaanse koopvaardijschepen van hun lading berooft en probeert je crew tevreden te houden met het vooruitzicht op grote bergen gouden dubloenen.

Er zijn mooie gouverneursdochters om te versieren, schatten om te vinden en geheimzinnige mysteries om op te lossen. Natuurlijk is het mogelijk om gewoon een grote vloot bij elkaar te roven, uit te zoeken in welke haven producten het goedkoopst zijn en in een korte tijd een fortuin bij elkaar te handelen, maar je zult merken dat je aandacht altijd getrokken wordt door een mysterieuze vreemdeling die je informatie kan verkopen over een raadselachtige plek ergens achter de horizon.

Zo ben je in Pirates altijd onderweg en het is daarom ook geen toeval dat het varen op zee en de bijbehorende zeeslagen eigenlijk de leukste onderdelen van de game zijn.

MINI-GAMES

Tijdens je quest om de meest beruchte piraat aller tijden te worden zul je verschillende mini-games tegenkomen. Je zult vaak moeten zwaardvechten met kapiteins van andere schepen of bepaalde schurken die je probeert te vangen. Als je zelf gevangen genomen wordt en een aantal maanden hebt gezeten, krijg je vaak de kans om te ontsnappen uit je cel. Het is dan de bedoeling om ongezien à la Solid Snake door een stadje te sluipen naar de haven waar je schip ligt.

Mooie vrouwen vragen je mee uit naar het bal waar je zult moeten laten zien dat je ook op de dansvloer je mannetje staat. Maar het beste van alle mini-games vind ik de momenten waarop je een havenstad besluit aan te vallen. Het spel verandert dan in een eenvoudige turn-based RTS game die opvallend goed is uitgebalanceerd.

Zo blijkt Pirates een spel dat ouderwets verslavend is en tegelijk genoeg afwisseling kent om mee te komen met de grote Triple A titels van vandaag de dag.

> "ER ZIJN MOOIE GOUVERNEURSDOCHTERS OM TE VERSIEREN, SCHATTEN OM TE VINDEN EN GEHEIMZINNIGE MYSTERIES OM OP TE LOSSEN."

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 82

Het stadse leven van de Sims zit boordevol gameplay en minigames, op maat gesneden voor de hippe, spelcomputerende Sims achterban.





"Meisje, meisje; ik zei toch dat als je je borsten laat verkleinen, de boel nooit meer op gelijke hoogte komt."



Chicks met gastvrije lipjes, doen maar één dag met hun slipjes.

DE URBZ
SIMS IN THE CITY

Terwijl EA De Sims 2 op PC met vrachtladingen tegelijk naar winkels verscheept, is er nu de voor de console fans De Urbz: Sims In The City.

EA heeft een nieuwe trend ontdekt: alles moet stoerder, harder, hipper en cooler. De Street serie is daar een goed voorbeeld van. Volgend jaar kun je straatvoetballen met FIFA Street en er staat ook weer een nieuwe NBA Street in de steigers.
Urban is bovendien het nieuwe toverwoord, vandaar dat er ondergronds geracet wordt in de stad in NFS: Underground 2 en stoere rappers elkaar te lijf gaan in de donkere straten en clubs van New York. Ook De Urbz: Sims In The City is daar het resultaat van. Weg zijn de koddige, aaibare, cartoony Simmetjes van weleer, in plaats daarvan zijn er Goths, stoere skaters, artistieke Sims die alleen maar zwart dragen, punker Sims met hanenkammen, relaxte hiphop Sims en andere dik aangezette stereotiepe Sims die het in de grote stad willen gaan maken. En alles uiteraard met een vette knipoog.

SHOPPEN & WERKEN

Ubrz volgt een beetje dezelfde structuur als NFS: Underground 2. Ook hier speel je in een stad met verschillende districten waarvan er in het begin nog maar één geopend is. De andere zul je later unlocken en dan openen er zich weer nieuwe gameplay mogelijkheden.
In de verschillende districten is van alles te doen. Zo kun je clubs bezoeken, naar kledingshops gaan om je eigen stijl verder vorm te geven, party's bijwonen en baantjes zoeken. Tja, je zult toch cash moeten hebben om je nieuwe stadse leventje te kunnen bekostigen.
Zie je in de PC-versie nooit wat je Sim precies doet als baan (hij/zij gaat naar het werk en komt later weer terug), hier zijn de verschillende baantjes vormgegeven als funny mini-games die vaak op ritme gebaseerd zijn. Hoe verder je speelt, hoe betere tips je krijgt voor betere jobs, en dus hoe meer Simoleans je verdient.

IN THA CLUB

Erg belangrijk is je 'rep'(utatie). Alles draait in De Urbz om hoe cool je bent en hoe andere Urbz tegen jou aan- of opkijken. Dat hangt af van je kleding, je stijl, wat je allemaal bezit, waar je woont, of je wel of geen VIP bent, in welke clubs je wel of niet komt (afhankelijk van hoe je je gedraagt ten opzichte van de breedgeschouderde portier voor die hippe tent) en ga zo maar door.
De Urbz kent dus een complex sociaal interactiesysteem en je hebt verschillende powers, manieren van groeten en acties om hiermee te stoeien.

> "WEL JAMMER DAT DE SIMS EEN BEETJE HUN ONSCHULD AAN HET VERLIEZEN ZIJN."



Hoe is die dikke ooit door die deur gekomen?

EYE TOY URBZ

PS2 spelers kunnen hun Eye Toy camera in hun console prikken en een foto van zichzelf maken, vervolgens kun je die foto in de Urbz laden zodat die vervolgens in het spel opduikt als billboard en poster. Op het moment van testen was deze gadget nog niet aanwezig, maar je kunt je voorstellen dat dit uiteindelijk erg funny resultaten oplevert.

ONSCHULD

Of de nieuwe stoere weg van De Urbz alle Sims fans aan zal spreken, zal nog moeten blijken. Wel is het zo dat De Urbz weer tot zijn nek toe vol gameplay zit. En ondanks het feit dat De Urbz behoorlijk parodiërend is op het leven in de Big City, vind ik het ergens wel jammer dat De Sims een beetje hun onschuld aan het verliezen zijn. Het worden steeds meer attitude mannetjes en vrouwtjes waarbij uiterlijk en status een (te?) belangrijke rol spelen. Wat dat betreft lijkt De Urbz veel op het echte leven...

MAXIS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.DESIMS.NL

GENRE: REAL LIFE SIM • AANTAL SPELERS • VERWACHT: OUT NOW


JOUW
TECHNIEK
HEEFT DE
TOEKOMST





IKGAHETMAKEN.NL



SCORE **87**

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

Alle minpuntjes worden Guerrilla vergeven. En da's niet om chauvinistische redenen maar gewoon omdat ze een ijzersterke shooter hebben neergezet!



Het was effe zoeken maar nu heeft ie dan ook een perfect plantje gevonden om zich achter schuil te houden.



"Ik laat me niet afleiden, ik weet bijna zeker dat er iemand in die kast zit verstopt."



"Hebbes! En dan zeggen we altijd op woensdag: 'waar gehakt wordt vallen ballen'"

Ik voel de druk hoor. Na al die previews is het nu aan mij om antwoord te geven op de vraag of Killzone de hype kan waarmaken. Nou, daar gaan we dan...

Games waarvan de verwachtingen zo hoog liggen als bij Killzone, stellen meestal teleur en dat ligt dan niet eens altijd aan de uiteindelijke kwaliteit van de game.
Dus zet alles wat je tot nu toe hebt gehoord uit je hoofd en laat de hype lekker voor wat het is. Het gaat er tenslotte alleen om of het een vette game is. En laat ik het maar meteen zeggen... ja, Killzone is een vette game. In Nederland kunnen dus inderdaad goede videogames worden ontwikkeld, al heb ik een aantal kanttekeningen bij mijn enthousiasme die ik in de loop van het verhaal met jullie zal delen.

> "EINDELIJK HEBBEN PS2 BEZITTERS HUN EIGEN EXCLUSIEVE FPS VAN NIVEAU... MADE IN HOLLAND!"

STOER

Los daarvan moet ik eerst zeggen dat verhaal, design en sfeer erg stoer zijn; de grauwe en industriële militaire stijl - met een vleugje sci-fi - doet het 'm wel.
Ook aan de gameplay wil ik niet al te veel woorden vuil maken, gezien het aantal keer dat hier al over is geschreven in de PU. Wel belangrijk is het om nogmaals te vermelden dat Guerrilla heeft gekozen voor een paar twists op de standaard FPS actie. Zo is de sprintoptie, die slechts een paar seconde per keer is te gebruiken, belangrijk bij het overbruggen van open vlaktes en ontvluchten van gevaar. En je kunt niet springen, maar slechts in bepaalde situaties over randen heen hoppen of door gaten kruipen als er een icoon in beeld verschijnt. Zelfs het beklimmen van een ladder begint met een druk op de knop.

CLICHÉ'S

Uiteindelijk zijn er vier speelbare characters, die subtiel van elkaar verschillen wat betreft wapengebruik, standaard uitrusting en uitgestippelde route door de levels. De overgebleven drie personages gaan overigens gewoon met jou mee op pad, en ondanks dat ze niet altijd even snugger zijn (ze willen nog wel eens in jouw vuurlinie lopen), geeft dit een koel teamgevoel.
Wel doen alle vier erg hun best om aan alle cliché's te voldoen. Zo is Luger een typisch sterke vrouw, die aan de hand van bijdehante opmerkingen duidelijk maakt niet onder te doen voor de mannen. Rico is de grote dombo van het type 'shoot first ask questions later'. Hakha is de intellectuele gekwelde ziel en Templar de standaard blanke held met een hoog yankee doodle gehalte. Toch, ondanks hun ietwat overdreven acteerprestaties, raakte ik gaandeweg aan ze gehecht en heb ik genoten van hun belevingen en overdreven gescheld.

SCRIPTED

De schitterende graphics, die dankzij vele lagen textures de sfeervolle locaties tot leven brengen, blijven, ook nu ik alle levels volledig heb doorlopen, nog steeds indrukwekkend. Van dichtbegroeide oerwouden en mistige stranden tot kapotgeschoten steden en bergpassen compleet met glimmende gletsjers, je krijgt echt het idee een flinke tocht te maken.
De af te leggen weg is overigens (afgezien van kleine routekeuzes) zo lineair als het maar kan en zit vol met scripted events.
Het is daarbij niet de bedoeling om als een kamikaze door de levels te raggen, dat loopt meestal slecht af. Je zult sowieso hard moeten strijden om terrein te winnen. Je kunt bijvoorbeeld behoorlijk lang bezig zijn met het veroveren van een basis of met het verdedigen van een fort aan het strand waar boten met vijandelijke soldaten aanleggen.

POP-UP

Alle mooie beelden eisen wel hun tol; de PS2 is continue aan het worstelen om de vette graphics eruit te poepen en dat levert de console soms overduidelijk problemen op. Regelmatig breken er zowel polygonen als textures op en in de omvangrijke buitenlevels is de nodige pop-up te aanschouwen, in sommige gevallen gehuld in mist die dit moet verbergen.
Een ander technisch mankement is de framerate. Deze kan soms flink dalen waardoor het beeld een beetje schokkerig beweegt en het richten een stuk lastiger wordt.
Dat neemt echter niet weg dat Killzone er ongelooflijk goed uitziet, maar deze game toont gewoon aan dat van de huidige drie consoles de PS2 toch echt het minst geschikte platform is voor een FPS. Ook de controller maakt dit duidelijk want ik kom soms met m'n duimen in de knoop als ik naar rechts strafe en naar links draai... snappie?
Ik ben zeker benieuwd om te zien waar dit team toe in staat is als zij een game ontwikkelen die beter bij de hardware past. Killzone 2 op de PS3... ik zeg maar wat.

HERHALINGEN

Jammer vind ik de herhaling van omgevingen. 'Hé, heb ik niet al drie keer door deze kamer en gang gelopen?' en niet alleen de levels komen soms wat al te bekend voor, ook de in-game voice-acting is niet zo divers. Zo wil een van jouw teamgenoten nog wel eens een complimentje geven als je een headshot maakt. Hierdoor kan het gebeuren dat je vier kills achter elkaar dezelfde opmerking naar je kop krijgt geslingerd. Dit geeft je niet alleen het idee dat jouw teamgenoten enkele hersencellen te kort komen, het is na verloop van tijd ook nog eens mateloos irritant.
Het is verder duidelijk dat Sony flink de druk op de ketel heeft gehouden wat betreft de release want er zitten wat kleine bugs in de game. Het is mij twee keer gelukt om 'm te laten vastlopen door een wapen op te pikken terwijl ik aan het herladen was. Verder wil er nog wel eens een geluidje wegvallen en heb ik de impact van een kogel op een rots zien herhalen. Het teamlid dat boven op een ontoegankelijke rots pirouettes aan het draaien was zag er ook apart uit. Gelukkig staat dit alles de gameplay niet in de weg en kan je ongestoord genieten van de spetterende actie.



Kom op jochie: knipperlicht aan en linksaf met die hap!



Die Hellgasten lijken echt als twee druppels op elkaar. Zou wat wezen voor het programma 'Zo Vader, Zo Killzoon'.

GENRE: FPS • AANTAL SPELERS: 1-16 • VERWACHT: OUT NOW

MULTIPLAYER

Zoals Jan al vermoedde is de singleplayer mode niet al te lang. Ik ben er in een kleine tien uur doorheen geknald. Met kwaliteit boven kwantiteit als uitgangspunt is dit helemaal geen ramp. En als je de moeilijkheid wat omhoog schroeft, wordt de speelduur aanzienlijk verlengd.
Verder maakt het leveldesign een tweede bezoek zeker de moeite waard, ook al zijn de verschillende routes niet extreem afwijkend.
Als je klaar bent met de singleplayer heb je echter altijd nog de multiplayer. Helaas heb ik deze niet in alle rust thuis kunnen checken maar wel heb ik de nodige tijd op het netwerk bij Guerrilla doorgebracht, en ik was ik daar erg enthousiast over.
De leuke maps, de verschrikkelijk vette wapens uit de singleplayer mode en de nauwkeurig gebalanceerde gameplay zorgen voor dikke pret.
Ik ga er ook vanuit dat dit goed loopt online want als dat niet het geval zou zijn had Sony deze mode vermoedelijk wel gecancelled (in de executiestijl van GT4).
De muziek verdient eveneens een compliment, want de orkestrale composities geven het idee bij een epische strijd te zijn betrokken, en op de vele momenten tijdens het spel dat de muziek afwezig is, kun je genieten van realistische geluidseffecten.

MADE IN HOLLAND

De minpunten die ik her en der de revue heb laten passeren, worden ruimschoots goedgemaakt door de vele sterke kanten van deze game. Alles bij elkaar zul je Killzone ervaren als een spectaculair avontuur, dat je na beëindiging in de vette online mode kan voortzetten. Eindelijk hebben PS2 bezitters hun eigen exclusieve FPS van niveau... made in Holland!

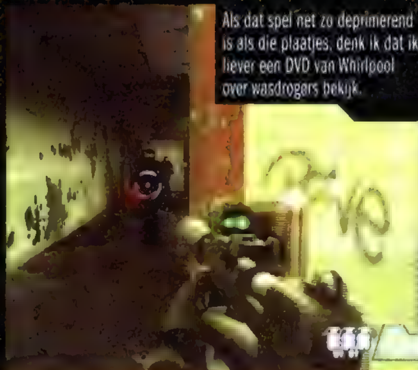


KILLZONE

SPEKTAKEL VAN INTERNATIONAAL NIVEAU



Niemand zal 'm missen, hij sterft tijdens het pissen.



Als dat spel net zo deprimerend is als die plaatjes, denk ik dat ik liever een DVD van Whirlpool over wasdrogers bekijk.



Da's handig in de jungle, er zit nog een demonteerbare vliegenmepper op ook!

GUERRILLA • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.KILLZONEPS2.COM

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT — PC

SCORE **84** | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8



JAN

Het console spook dat Rising Sun heette, wordt door Pacific Assault knap verjaagd. EA doet weer mee in de WO II shooter strijd.





Ik zou niet graag in de schoenen van dat konijntje staan, die is 't haasje.



Dit zijn hele speciale granaten. Je hoeft ze alleen maar te laten zien en het doel ontploft al.

"DE ONTWIKKELAARS HADDEN WAT RECHT TE ZETTEN... EN DAT HEBBEN ZE GEDAAN."



Toen uit de boxen van de helikopter De Vlieger van Hazes klonk, hield ie 't even niet droog meer.

MEDAL OF HONOR
PACIFIC ASSAULT

Door MoH: Rising Sun verloor de WO II franchise van EA behoorlijk wat glans en op eremetaal kon het spel al helemaal niet rekenen. Stelt de softwarereus met Pacific Assault op PC orde op zaken?

Even voor de duidelijkheid; Pacific Assault is absoluut geen poort van de console-versie Rising Sun van een jaar geleden. De PC-versie is van scratch af opgebouwd door een compleet ander team en de online modes van PA zijn eveneens door een aparte groep ontwikkeld.
Hiermee wil EA benadrukken dat de online modes voor hen zeer belangrijk zijn en niet zomaar een leuk extraatje. En dat klopt; online zit alles goed in elkaar en je ziet dat EA met haar Battlefield verleden inmiddels weet wat wel werkt en wat niet.
Toch zal de singleplayer voor de meeste gamers de grootste aantrekkingskracht hebben.

HELDENDAAD

Qua verhaallijn volgt PA redelijk dezelfde gebeurtenissen als die in Rising Sun maar de gameplay is heel anders. Natuurlijk is er veel scripted, en ook inhoudelijk is het niet de uitvinding van het wiel, maar het is gewoon een shooter die niet alleen hectisch en adrenaline pompend is maar vooral heel plezierig om te spelen.
Het zijn kleine nieuwigheidjes die deze game naar een hoger niveau tillen, met als goed voorbeeld de zogenaamde 'hero momenten'. Hier kun je extra (maar niet perse verplichte) taken volbrengen die erg gevaarlijk zijn en die je later terug kunt zien in je locker. Denk hierbij aan het redden van een superieur of het uitvoeren van een eenmansactie die op papier onhaalbaar lijkt.
Dan zijn er de fraaie grafische effecten als er een explosie vlakbij inslaat en alles tijdelijk zwart-wit wordt... met bijhorende verdoofdheid, de schreeuwende Japanners die je van dichtbij met hun bajonet dood proberen te steken, de prachtig vormgegeven jungles en de historisch feitjes die voortdurend oppoppen in je scherm (maar die je ook uit kunt zetten). MOH: PA zit vol met mooie details.

HOSPIK

EA heeft goed naar Call Of Duty gekeken en dus speelt je squad een veel grotere rol. Veel minder dan voorheen trek je er alleen op uit en je zult echt samen moeten werken met de NPC's om sommige netelige situaties te overleven.
Je kunt simpele opdrachten geven als regroup, advance en fall back maar de belangrijkste is de hospik inroepen als je zwaar gewond raakt of om je teammaten te helen.
De grafische engine is inhouse ontwikkeld. Het is geen Doom 3 of Half-Life 2 maar het is een verademing om niet de zoveelste veredelde Quake 3 adoptie te zien. Vooral de aanval op Pearl Harbor ziet er zeer indrukwekkend uit.
Het belangrijkste is en blijft echter de gameplay en ook op dat gebied merk je dat de ontwikkelaars wat recht hadden te zetten... en dat hebben ze gedaan.

DIRECTOR'S EDITION

MOH:PA komt uit in twee versies: de normale en de zogenaamde Director's Edition. Die laatste is echt voor WO II fans die alles willen weten over deze oorlog. Hierin krijg je een tijdlijn, kun je oorlogsspeeches horen, krijg je toegang tot speciaal artwork, zijn er promotionele posters te vinden uit de tijd dat men jonge mannen opriep tot vechten aan het front en vind je vele honderden wetenswaardigheden.
Er zijn verschillende documentaires waaronder Paths of Glory waar veteranen aan het woord komen die daadwerkelijk in dezelfde gevechten hebben gestreden die je terugziet in de game, en er is de documentaire The Thought War waarin de propagandatactieken van de Geallieerden en de Nazi's getoond worden.
Ik ken geen enkel ander spel dat zoveel diepgang en extra's heeft als de Director's Edition variant van MoH: PA. Dus liefhebbers weten welke versie ze moeten hebben!



"Ja mam, ik eet genoeg fruit. Echt mam, ik trek om de week schoon ondergoed aan..."

GENRE: WOII SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-16 • VERWACHT: OUT NOW

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/MOH/ALLIEDASSAULT/US/HOME.JSP



GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

90 SCORE

Colin McRae is zijn troon nog niet kwijt maar hij moet wel een stukje opschuiven want WRC komt er naast zitten. Een topgame dus!

WRC 4



WRC 4 is binnen, hoogste tijd voor de jaarlijkse WRC-Colin race!

Tot nu toe wist Colin McRae zijn troon veilig. Drie aanvallen werden afgeslagen. De eerste vrij eenvoudig omdat WRC zo traag was als een bejaarde slak op een ijsbaan... met een flink hellingspercentage. De laatste twee versies maakten de Codies echter iets nerveuzer. Het waren prima rallygames die lekker reden. Perfect was het echter niet, nóg niet...

WRC had zijn zaakjes vooral op grafisch gebied goed voor elkaar en de game beschikte over de officiële licentie, dus de échte wagens, de échte coureurs en het échte kampioenschap.

CM zette daar vooral een perfecte besturing en veel realisme tegenover. En ja, bij ons is het nog altijd gameplay over graphics, dus...

GEEN MIDDENWEG

Het testen van rallygames werkt eigenlijk heel simpel bij de PU. Het is een kwestie van Ed in de gaten houden. Als ik tijdens het spelen steeds het markante hoofd van Ed om het hoekje zie komen (en dan niet om te zeuren of een pagina al af is), dan weet ik dat we hier een potentieel toffe game in handen hebben.



Als hij vervolgens het testhok echt binnen loopt (en dan niet om me een hengst te geven, omdat ik zeg dat ie niet moet zeuren over die pagina) en de boel van dichtbij komt bekijken, dan weet ik dat het echt een toffe game is.

Als ik vervolgens merk dat Ed tijdens een plaspauze van mijn kant, mijn stekkie achter de TV heeft ingenomen, dan weet ik dat de Gold Award van stal gehaald kan worden. Voor Ed is het namelijk heel simpel: een rallygame is helemaal goed, of helemaal kut. Een middenweg is er niet want hij wil alleen met het beste materiaal werken. Vandaar ook dat ie een Renau... Oké, dat weten jullie inmiddels wel.

TIENDEN VAN SECONDEN

De vraag is waarom Ed alleen perfecte rallygames wil spelen (en dus vooralsnog bij CM zweerde). Het heeft met zijn hobby te maken, en dat is het neerzetten van snelle rondetijden.

Iedereen die dat ook doet, weet dat het bij dit spelletje draait om tienden van seconden. En op de grote tracks van de rallysport (in WRC soms vijf minuten!!) kan dit alleen als je de wagens helemaal in de hand hebt. Met een zwabberbesturing is er gewoon geen hol aan. Dan is geluk de doorslaggevende factor. En Ed en ik willen onze ego's alleen een boost gegeven op basis van onze skills.

INGEHAALD

Je begrijpt het al, WRC 4 rijdt als een dolle bever. Ed gaf het al aan op de E3 DVD, en het is de waarheid gebleken. Nog nooit heb ik met zo'n lekkere rallygame gespeeld. Binnen no time drifte ik de wagens de bochten door. Het zelfvertrouwen werd door de hemelse besturing zo groot dat ik risico's durfde te nemen. Je weet wel, net ietsje later remmen en de voorkant van de wagen iets verder in de bocht naar binnen draaien.

Ook lag de snelheid met name bij de officiële WRC-wagens lekker hoog. Super! Op dit gebied is CM echt ingehaald. Sorry Codies.

Grafisch ziet WRC 4 er weer iets beter uit. Kwestie van noest doorbouwen op dezelfde engine. Ook het geluid is briljant, elke auto knettert net weer even iets anders.

Groot voordeel is natuurlijk de aanwezigheid van alle officiële wagens, inclusief de brute Peugeot 307 van Marcus Gronholm en de echte tracks. Qua modes is er meer dan genoeg te doen: Time Trials, het echte WRC-kampioenschap verdeeld in verschillende moeilijkheidsklassen (Expert is bloody lastig), online mogelijkheden en een leuke Challenge mode waarin je bepaalde doelen moet halen.

NAAIEN

Ik heb op deel 4 weinig aan te merken. Oké, er is wat pop-up, de menu's vind ik wat onduidelijk en soms werd de tussentijd pontificaal over een bocht geprojecteerd. Maar dan zijn we de spreekwoordelijke mier weer aan het naaien. Nee, WRC 4 is een spel dat hoog op het verlanglijstje van iedere raceliefhebber hoort te staan.



"Nou partner, ik denk dat die race van ons wel wat stof zal doen opwaaien."



"Verrek, een politieagent met een laserpistool. Doe gewoon alsof je de bocht niet houdt."

> "WRC 4 IS EEN SPEL DAT HOOG OP HET VERLANGLIJSTJE VAN IEDERE RACELIEFHEBBER HOORT TE STAAN"



Ik denk dat als ik ooit m'n Laguna inruil, hij altijd als ghost car met me mee zal blijven rijden.

EVOLUTION STUDIOS • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-[illegible] • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

GENRE: RALLY RACING • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: OUT NOW



Je ziet gewoon dat Skate daar niet relaxed ligt. Dat ie dit niet gewend is. Dat ie eigenlijk bruist van energie en overal allerlei beloftes in wil lossen.





Ja leuk Skate, maar je eindredacteur zou graag willen dat je net zo fanatiek was bij... ach laat maar.

Met gemengde gevoelens duik ik zo mijn bedje maar weer in...

ZATERDAG 9 OKTOBER

Lief dagboek,

Vanavond is het zover. De beste PES-spelers van Europa nemen het om acht uur tegen elkaar op.

EK PRO EVOLUTION SOCCER 3

Vorige maand werd in Nice het EK PES 3 gehouden. Reden voor footiespecialist Skate om z'n koffer te pakken en te checken hoe de Nederlandse deelnemer het er vanaf bracht. Tenminste, dat was de bedoeling...

DONDERDAG 7 OKTOBER

Lief dagboek,

Vandaag moest ik al om half acht in de ochtend het vliegtuig richting Nice pakken. En raad eens: ik heb 'm nog gehaald ook!

Eenmaal aangekomen, wist ik dat het een paar hele bijzondere dagen zouden worden. Het weer was heerlijk, en dan het hotel...oei oei oei... golfparcours, tennisbanen, schitterende tuin, prachtig uitzicht en sommigen hadden zelfs een zwembad op de kamer!

Na een uitgebreide lunch, in de gamingroom een paar potjes PES 4 gespeeld tegen enkele collega journo's, die vanuit heel Europa in het hotel waren neergestreken.

Later op de avond zou er namelijk een toernooi voor het mediavolk gehouden worden, en het was dus belangrijk dat ik de kracht van enkele tegenstanders een beetje kon inschatten. Ik whoopte de asses van enkele Engelsen, waarna ik gerustgesteld mijn hotelkamer indook voor een middagdutje. Ik was klaar voor het toernooi.



"Hahahaha, die spaghettivreter dacht dat ie uitgenodigd was om Rome: Total War te spelen."

VICTORIE!

's Avonds was het zover. Ik won mijn poule met een paar Fransen, een Duitser en een Zweed met gemak en ging door naar de kwartfinale. Deze wist ik ook te winnen, evenals de halve finale (silver goal in de verlenging). Jawel, ik stond in de finale! Hierin diende ik het op te nemen tegen een Italiaan wiens goede verdediging ik uiteindelijk in de 88e minuut wist te slechten. Victorie! Je kunt je voorstellen dat ik door het dolle heen was, ik had de beker, ik was de beste van alle journalisten in Europa!

Ik heb mezelf uit pure vreugde helemaal klemgezopen en stap zometeen met een prinsheerlijk gevoel mijn gigantische king size bed in. Today was a good day...

VRIJDAG 8 OKTOBER

Lief dagboek,

Vandaag stond ik om acht uur met een lichte kater op. Ach, boeiend. Ik zat immers nog steeds in een overwinningsroes en die drukte de hoofdpijn met groots gemak naar de achtergrond. Heerlijk ontbeten en daarna mijn voetbalschoenen gepakt; er was namelijk een voetbaltoernooi voor alle journalisten georganiseerd. Samen met mijn Nederlandse collega zat ik in één team en ik hoef niet eens te vertellen dat we natuurlijk (in de halve finale) verloren... met strafschoppen.

Eenmaal terug in het hotel heb ik nog deelgenomen aan een human baby foot tournament (tafelvoetbal met mensen, zeg maar) en een beetje gedanst in de disco.

JEFFREY POULE-WINNAAR

Inmiddels is bekend dat Jeffrey het toernooi goed startte door te winnen van een Zweed, een Oostenrijker en een Fransman, waarna hij als poulewinnaar doorging naar de kwartfinale. Hierin werd hij helaas uitgeschakeld door (onverdiend) met 2-0 van een Spanjaard te verliezen. Uiteindelijk was het een Italiaanse gozer die eeuwige roem verwierf door in de finale de Engelse deelnemer te verslaan.



BEKER

Mocht je in een concurrerend Nederlands gamesmagazine of in andere Europese bladen foto's aantreffen met journo's die dezelfde beker in hun hand houden: die zijn allemaal fake! Nog voor de finale werd gespeeld, waren er al gasten die het nodig vonden gefotografeerd te worden met die trofee. Bah, losers.

Alleen, Konami is zo 'slim' geweest mij om half vijf vanmiddag weer terug naar Nederland te laten vliegen. Eigenlijk komt het er dus gewoon op neer dat ik een paar dagen in de watten gelegd ben, als dank voor mijn 'bewezen diensten' (overigens had ik de 95 voor PES 4 al gegeven voor ik deze trip maakte!).

Wel jammer, want ik had graag willen zien hoe onze Nederlandse deelnemer, de 25-jarige Jeffrey Veerman uit Amsterdam, het er vanaf zou brengen. Vandaag dan maar een beetje gaan parasailen. En toen was het helaas tijd om weer terug te reizen naar ons eigen koude kikkerlandje.

Ik heb Jeffrey zojuist veel succes gewenst en ben nu op weg naar het vliegveld. Het was in ieder geval een memorabele trip.

Misschien moet ik me volgend jaar maar eens aanmelden voor het NK PES 4. Ik zou er geen slecht figuur slaan, denk ik. Gelukkig ligt de game thuis op me te wachten...

Dikke kus,



Krijgt ie gelijk Kezman neigingen. Alleen...Kezman was er toch vaak net op het goede moment?

METROID PRIME 2 ECHOES

SCORE	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
97	10	9	10

Geen opzienbarende vernieuwingen van Nintendo dit keer maar ik ben blij dat we nóg een portie Prime krijgen voorgeschoteld. De eerder gelegde fundering verdiende

METROID PRIME 2 ECHOES



Ik heb toch zoiets geks
Ik heb een Metroid-bijschriften complex
Wat helpt is twee sixpacks
En hele goede seks

EEN BETOVERENDE ERVARING

Daar hebben we 'm dan. Mijn lievelingsgame van de afgelopen E3 en zonder enige twijfel de titel waar ik in deze hectische periode het meest naar uitkeek.
Mag ik u voorstellen aan.... Metroid Prime 2: Echoes!

De Metroid Prime serie heeft iets magisch, iets dat mij volledig betovert. Nu moet ik mijn waardering natuurlijk onderbouwen maar voordat ik mijn betoog voorzie van concrete argumenten wil ik beginnen met de volgende ervaring.
Zoals sommige lezers ondertussen wel weten, heb ik een aardige videogame collectie. Ik laat vrienden dan ook altijd graag mijn nieuwste aanwinsten zien, of dit nu een klassieke console is of een nieuwe game. Een tijdlang heb ik iedereen die bij mij langskwam het eerste deel van Metroid Prime voorgeschoteld, of ze wilden of niet en daardoor werd gelijk een van de sterkste punten van dit spel keer op keer benadrukt: de intuïtieve besturing. Ongeacht hoe lang ik de game niet had gespeeld of welke andere game ik op dat moment aan het spelen was, na tien seconden knalde ik er weer op los alsof ik nooit was gestopt met spelen.
Ik ken geen andere game met zo'n goede interface tussen de spelwereld en mijzelf. Het lijkt haast wel of de GameCube controller en Metroid Prime voor elkaar zijn gemaakt. En een game die deze gameplay als basis heeft – ik doel nu uiteraard op het vervolg – kán bijna niet slecht uitpakken.



SNUFJES

Voor eenieder die het eerste deel heeft gemist zal ik proberen allereerst de besturing uit te leggen. Om te beginnen is, ook al doet de view anders vermoeden, Metroid Prime Echoes allesbehalve een first-person shooter. Je bestuurt Samus Aran gewoon met één analoge knuppel in plaats van twee, zoals tegenwoordig bij een console FPS het geval is, en de aanwezigheid van een lock-on levert snelle en hectische actie op (een soort Zelda vanuit de ogen van Link dus).
Alle snufjes uit het eerste deel keren terug, aangevuld met de nodige nieuwe trucjes. Je hebt nog steeds verschillende visors gekoppeld aan de D-Pad die je een ander zicht verschaffen, zoals een hitte- en röntgenview.
De verschillende schoten van het dikke kanon dat Samus haar rechterarm noemt, zitten wederom op de C-Stick, en werken ditmaal met beperkte ammunitie.
Ook de Grappling Hook en de Morph Ball (inclusief twee soorten bommen) zijn weer aanwezig.

BALLETJE

De levels spelen ditmaal nog meer [illegible] transformatie tot klein balletje. Je [illegible] nog steeds door kleine doolhoven rollen en consoles activeren of obstructies opblazen met jouw bommen.
De magnetische rails zijn eveneens terug, waar je ditmaal op sommige punten vanaf kan worden gelanceerd.
Nieuw zijn de grote kanonnen die sporadisch sta[illegible] opgesteld en jou naar een ingestelde positie schieten. Eveneens een primeur [illegible] Ball Jumps, waarbij de view net zo[illegible] Morph Ball mode naar third-person schakelt.
Eigenlijk zijn er te veel verschillende [illegible] op te noemen; elementen die allemaal [illegible] inspelen op de puzzels in de levels en de [illegible] [illegible] vijanden. Je kan er zeker van zijn dat je [illegible] [illegible] moet pijnigen als je indrukwekkende [illegible].

STIJLVOL

De Metroid games waren altijd al voorzien van een unieke sfeer en Echoes sluit hier naadloos op aan, het reeds gecreëerde universum stijlvol uitbouwend. De gehele game is zo goed als zonder geklets, los van korte stukjes tekst bij sommige filmpjes en wat buitenaards gebrabbel. Een goed verhaal vertellen

Degene die de Power Beam het best beheerst mag zich in multiplayer Mr. Beam noemen.



dit nu al legendarische vervolg!



Kom op, als je eenmaal doorbent, is het vast wel lekker.



Ik hou niet van abstracte kunst.

Die zullen ze in de metro wel om z'n I.D. vragen. (MetroID... ach ik probeer ook maar wat...)

en de sfeer handhaven zonder dat er continu wordt geluld is een hele kunst, en dit tweede deel slaagt daar nog beter in dan het origineel.
Nu is het gegeven van een lichte en duistere wereld (daar draait het namelijk om in Echoes) natuurlijk niet al te origineel maar het levert wel heerlijke gameplay op. Alsof het navigeren van één Metroid spelwereld nog niet uitdagend genoeg is, heb je er nu twee die direct invloed op elkaar hebben.

INGEWIKKELD

Een extra twist is dat je niet zomaar door de schaduwwereld kan wandelen. Jouw aanwezigheid in deze duistere plek vreet langzaam aan de energie van je pak, behalve op enkele schuilplekken gegenereerd door lichtkristallen.
Zoals valt te verwachten, leveren de twee dimensies vette puzzels op waarbij veranderingen in de ene dimensie invloed hebben op de andere. Hierbij moet ik wel zeggen dat de omgevingen nog ingewikkelder in elkaar [illegible] en dan in het eerste deel, iets dat de casual gamer ongetwijfeld zal intimideren. Beginnende gamers kunnen dit tweede Metroid Prime avontuur dus maar beter samen met een walkthrough te lijf gaan.

SFEER

Er zijn twee factoren die een enorm b[illegible] leveren aan de sfeer die ik nog [illegible] genoemd: de audio en de graphics.
De hele game is voorzien van meeslepende [illegible] en geluidseffecten. Soms zijn het [illegible] piepjes en bliepjes op de achtergrond, [illegible] keer grootse composities die in je [illegible] maar alles draagt bij aan de gewe[illegible]. Gooi [illegible] nog eens de superattrakti[illegible] heen en de ervaring is compleet. De [illegible] zijn namelijk stuk voor stuk [illegible] [illegible] standen [illegible] de buitenaardse [illegible] [illegible] en er zitten zoveel subtiele [illegible] [illegible] leven kom[illegible].
[illegible] beestjes die langs kruipen, [illegible] men vlieg[illegible] die uit gaten spuiten, [illegible] deeltjes die voorbij dwarrelen, op de wind meebewegende buitenaardse planten, de spetters op de visor van jouw pak, overtrekkende stormen; het draagt allemaal bij aan een complete onderdompeling in het Metroid universum.
De game is simpelweg tot in de puntjes verzorgd. Zelfs de originele displays waarmee je de menu's navigeert maken [illegible] dat dit een pure kwaliteitsproduct is.

> "DE GAME IS SIMPELWEG TOT IN DE PUNTJES VERZORGD."

MULTIPLAYER

Echoes bewijst tevens dat kwaliteit en kwantiteit best hand in hand kunnen gaan. Er zal minimaal zo'n twintig uur op de teller staan voordat je de singleplayer mode succesvol hebt beëindigd. En dan heb ik het vinden van alle secrets niet eens meegerekend. Tel daar de vier speler multiplayer mode bij op en het is duidelijk dat Echoes een lange tijd vermaak biedt.
De multiplayer maps zitten vol met dezelfde elementen als de singleplayer mode, waarbij je alle eerder genoemde vaardigheden van Samus zal moeten gebruiken om jouw tegenstanders te verslaan.
Maar er zijn natuurlijk ook typische multiplayer elementen, zoals een massive damage schot, unlimited ammo en invisibility. Met name de Gun Turrets, die je tevens in de singleplayer vindt, zijn erg koel en delen rake klappen... uhm, schoten uit.
Zoals ik onlangs nog in mijn preview schreef leent de Metroid gameplay zich, tegen mijn verwachtingen in, perfect als basis voor multiplayer mayhem, zowel tijdens de standaard Deathmatches als in de Bounty mode (waar je tussen het knallen door munten moet verzamelen).



Dat water is zo verontreinigd dat er alleen nog zure haring in zwemt.

HOOGSTE OOIT

Een game waarvan de besturing je op een ongekende manier in een spelwereld plaatst is heel bijzonder, zeker als de spelwereld ook nog eens zo ingenieus in elkaar steekt. Combineer dit met de scherpe graphics die je in het pak van Samus verplaatsen en de wereld volledig tot leven brengen, de sublieme audio en klassieke sfeer, en ik ga er vanuit dat ik mijn hoogste score ooit heb verantwoord.


BESCHERM JE
DE REISGENOTEN?
OF VERNIETIG JE ZE?
THE LORD OF THE RINGS
Leef je uit in epische gevechten in de eerste RPG die zich afspeelt in Midden-aarde. Bepaal het verloop van de strijd met een vernieuwende turn-based vechtstrategie. Verbeter je wapens, vechtstijlen en personage iedere keer als je een missie uit de trilogie afrondt. Of sluit je aan bij het Kwaad en verwoest alles.
Begin je tocht op eagames.nl/lordoftherings
Het avontuur begint in november 2004
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
NEW LINE CINEMA
EA GAMES
Challenge Everything
The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises onder licentie van New Line Productions, Inc. Spelcode en bepaalde audio-visuele elementen © 2004 Electronic Arts Inc. Alle rechten voorbehouden. Electronic Arts,
betreffende eigenaren. EA GAMES™ is een merk van Electronic Arts™.

BORIS

GRAPHICS	7	REPLAY	6	GAMEPLAY	5	SCORE 68

Team Soho heeft niets gedaan met alle kritiek op deel 1 en dat resulteert in een spel waar geen enkele rechtgeaarde gamer plezier aan zal beleven.

THE GETAWAY
BLACK MONDAY

De vorige Getaway was, gezien het waanzinnige budget waarmee het gemaakt werd, een zware tegenvaller. Zou het Team Soho lukken om te luisteren naar de kritiek en deze keer wel een goed speelbaar spel op de markt te brengen?



Begin vorig jaar maakte de wereld kennis met The Getaway, een spel waarvan Sony uiteindelijk miljoenen exemplaren verkocht. Het was de triomf van Sony's PR machine en sindsdien realiseert de publisher zich dat het de gamespers eigenlijk helemaal niet nodig heeft. Het bedrijf is in staat om miljoenen exemplaren van elke willekeurige game aan de man te brengen ongeacht de kwaliteit van het spel in kwestie. Oké, het kost wel wat want de PR machine van Sony is doorgaans niet goedkoop maar dan heb je ook wat.
De eerste The Getaway kreeg magere scores in de meeste gamesbladen maar dat had blijkbaar geen invloed op de verkoopcijfers. Sony heeft de lijn doorgetrokken en is minder in de gamespers gaan adverteren en veel meer in de mainstream pers zoals de Libelle en de FHM.
Misschien ook wel begrijpelijk want wat maakt het uit als honderdduizend hardcore gamers in Nederland de game niet kopen en driehonderdduizend zaterdagavond gamers wel. Niets toch?
Maar dat is niet helemaal waar. Die hardcore gamers hebben de PlayStation wel groot gemaakt en die hardcore gamers zullen wel op een dag doorhebben dat Sony een andere weg is ingeslagen. Ze zullen doorhebben dat de PlayStation 3 geen gamesconsole voor gamers is maar een multimedia apparaat voor Libelle lezers. Of zie ik de toekomst nu te somber in?

DRIV3R LOOK-A-LIKE

Maar laten we het hebben op het vervolg op The Getaway, een spel dat in de winkels ligt onder de naam: Black Monday.
Om te beginnen heeft Team Soho alle opmerkingen, suggesties en kritiek op een mooi papier geschreven en er vervolgens, na een uitgebreide maaltijd bij een goedkope Chinees, flink hun achterste mee afgeveegd. De game is in bijna elk opzicht slechter dan zijn voorganger en dan ben ik nog mild.
De besturing is zo ongelofelijk onhandig dat ik me afvraag of ze dat expres zo hebben gedaan. Shootouts zijn doorgaans eentonige en frustrerende aangelegenheden waarbij je met je wapen min of meer in de richting van de vijand schiet in de hoop iets te raken. Je kunt niet lopen, richten en schieten tegelijk en je kunt niet om een hoek schieten... je kunt eigenlijk helemaal niets. Het deed me teleurstellend veel denken aan Driv3r.

NIET DUS

Ook het verhaal is van een bedenkelijk niveau. Gebrek aan humor, een voorspelbaar plot en tergend slechte dialogen moeten het spel, volgens Sony, doen denken aan Engelse misdaadklassiekers als Lock, Stock and Two Smoking Barrels en Snatch. Nou niet dus.
Het enige dat een beetje verbeterd is ten opzichte van The Getaway zijn de momenten waarop je in een auto zit. Het verkeer doet beter zijn best zich als verkeer te gedragen en ook de politie is een klein beetje intelligenter geworden. Verder lijkt Londen nog altijd op Londen en opnieuw vraag ik me af waarom Team Soho zo zijn best heeft gedaan om een van de meest grijze steden van Europa zo gedetailleerd na te maken. Een karikatuur met typische Engelse pubs en de highlights van Londen was genoeg geweest.

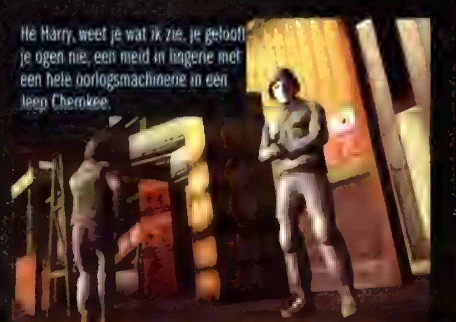
ECHTE GAME

Nou ja, ik moet nu weer twee uur lang ontspanningsoefeningen gaan doen want ik ben nog veel te gefrustreerd van mijn dagje Black Monday spelen. Ik wens alle Libelle lezers heel erg veel plezier met deze game want ik weet zeker dat jullie hem weer massaal in huis gaan halen.
Alle echte gamers raad ik aan om Lock, Stock and Two Smoking Barrels nog een keer te huren en weg te dromen bij de gedachte aan een echte Engelse misdaad videogame.

"DE GAME IS IN BIJNA ELK OPZICHT SLECHTER DAN ZIJN VOORGANGER EN DAN BEN IK NOG MILD."



Zeker bij de vossenjacht het spoor kwijtgeraakt



He Harry, weet je wat ik zie, je gelooft je ogen nie: een meid in lingerie met een hele oorlogsmachinerie in een Jeep Cherokee.



"En nou oprotten, vieze metroseksueel!"

TEAM SOHO • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.PLAYSTATION.COM

GENRE: ACTIE ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

JURJEN

NINTEN

ALLE LAUNCHTITELS GECHECKED!

We hadden de demootjes al gespeeld maar nu wilden we wel eens weten hoe het zou voelen om complete games op de DS te spelen. Jurjen vloog naar Seattle om het dubbelscherms mobieltje van Nintendo een paar dagen in handen te houden en kwam terug met een hele hoop dualistische indrukken.

SUPER MARIO 64 DS

WAAR VOOR JE GELD!

Van het dozijn games dat op de dag van de Europese lancering leverbaar zal zijn, is Super Mario 64 DS dé titel die het systeem moet gaan verkopen. Het is overigens ook de enige game waar duidelijk veel tijd en moeite in is gestoken. Van de lanceertitels, bedoel ik dan.



Het originele meesterwerk Super Mario 64 is flink uitgebreid, zodat er dit keer geen 120 maar 150 sterren verzameld moeten worden door de puzzels en opdrachten in en rond het kasteel van Prinses Peach te voltooien. Hiervoor zijn naast extra opdrachten ook geheel nieuwe levels en geheime ruimten in het kasteel gebouwd.
Daarbij kan niet alleen met Mario worden gespeeld maar ook met Wario, Yoshi en Luigi, waarbij elk figuur zijn karakteristieke moves en speciale powerups kan gebruiken.
Yoshi kan bijvoorbeeld vijanden opeten, zijn hoversprong uitvoeren en met eieren schieten, terwijl Mario ongeveer vier keer groter en onverslaanbaar wordt als hij een krachtpaddestoel heeft aangeraakt.
Dit soort nieuwigheidjes maken het opnieuw voltooien van het 3D-avontuur tot een feest, niet in de laatste plaats omdat de hele spelervaring berust op een game die nog steeds geldt als een van de beste ooit gemaakt.

EXTRA'S

Aan extra's geen gebrek in paddoland! Naast een toffe spelvariant voor vier spelers telde ik dik dertig minigames. Gebundeld hadden deze niet misstaan als op zichzelfstaande titel, vooral ook omdat er een aantal heel leuke puzzel- en behendigheidsspelletjes tussen zitten, die je het touch screen op briljante wijze laten benutten.
Volgende maand meer indrukken in de preview van deze geheide system-seller!



RIDGE RACER DS

VERKEERDE AFSLAG!

Met deze Ridge Racer wordt een verkeerde weg ingeslagen. De Ridge Racer-versie voor de N64 is hier simpelweg overgeheveld naar de DS, met behoorlijk wat visueel kwaliteitsverlies. Daarbij wordt nu op het onderste schermpje een stuurwiel afgebeeld, dat je met je stylus heen en weer kunt slepen om te sturen.

Hopelijk zorgt Namco ervoor dat de analoge besturing zo wordt afgesteld dat het ook nog een beetje mogelijk is om op de weg te blijven. Het kan met gewenning te maken hebben maar sturen via het touchscreen was gewoon te glijerig om er lekker mee te kunnen racen. Elke journo die ik ermee heb zien klooien besloot na de nodige botsingen met de vangrail al snel om gewoon weer op het digitale stuurkruisje over te stappen.

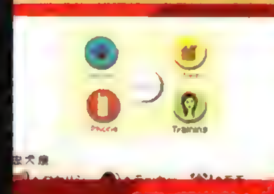
UNIEK!

Met het oog op de weg vóór ons, is dit zeker een gevaarlijke situatie. Waarschijnlijk zullen veel spelontwikkelaars de DS aangrijpen om er een ouwe N64- of PlayStation-game op uit te brengen in een 'unieke' DS-versie: "Nu! Met optimaal gebruik van het tweede scherm! Analoge besturing! Unieke touch screen functies!" Of het allemaal ook een beetje lekker speelt lijkt van ondergeschikt belang.
Gelukkig kun je ook gewoon kiezen voor de vertrouwde vierpuntsdruktoetsbesturing, waarbij op het onderste scherm een plattegrond verschijnt. Da's dan wel weer handig!

TITELS IN ONTWIKKELING

[illegible]







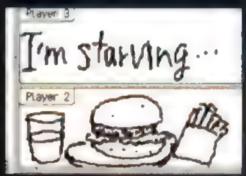
DO DS

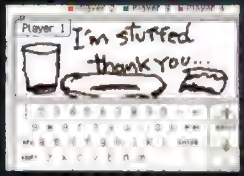
PICTO CHAT

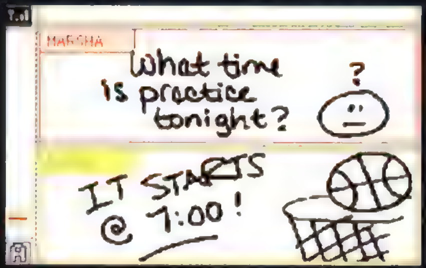
GOUDEN GREEP!

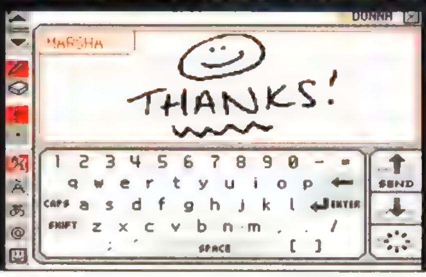
Eigenlijk is PictoChat weinig bijzonder. Met de stylus kun je tekeningetjes maken in een klein venster, of op de letters van een toetenbord klikken (en eventueel slepen) om tekstboodschappen in te voeren.

Doordat je de tekstboodschappen die je met behulp van PictoChat maakt, direct, gratis en heel eenvoudig kunt verzenden naar mensen in je omgeving die toevallig ook een DS bij zich dragen, kun je hier, ondanks dat het allemaal niet veel om het lijf heeft, eindeloos plezier aan beleven.
Zoals is gebleken uit de MSN- en SMS-toestanden is dit soort primitieve programmaatjes voor veel mensen meer dan een leuke extra – en soms zelfs een diep in hun levensstijl geïntegreerd communicatiemiddel. Zo'n vaart zal het met PictoChat niet lopen maar het feit dat dit programma standaard in elke DS is geïntegreerd, kan toch veel voor de aantrekkingskracht van de nieuwe console gaan betekenen.











YOSHI'S TOUCH & GO

PRACHTIG EN KRACHTIG!

De Yoshi-demo bestond uit welgeteld één level dat in ongeveer twee minuten was uitgespeeld. Ik heb het een keer of tien gedaan, wat wel aangeeft dat ik bijzonder gecharmeerd was van dit heel slim opgezette spelletje.

Het level bestond uit twee delen. In het eerste, verticaal scrollende deel zweeft Baby Mario op het bovenste scherm langzaam naar beneden, met aan zijn rug drie ballonnen. Met de stylus kan ik op het onderste scherm wolkenstreepjes tekenen die langzaam naar boven schuiven, waar ze baby Mario naar links of rechts duwen. Op deze manier moet ik voorkomen dat de ballonnen knappen door botsingen met vijanden of vervaarlijk puntige blokkades.

ZWEEFSPRONG

Na de landing op de rug van Yoshi begint het tweede, horizontaal verschuivende deel. Hierin moet ik wolkenplatformpjes over gaten in de weg tekenen, om te voorkomen dat de automatisch vooruitlopende Yoshi erin dondert.
Ik kan de dartele dino ook laten springen door op hem te tikken, waarbij een dubbele tik resulteert in een zweefsprong. Tik ik op een vijand die Yoshi dicht is genaderd, dan eet hij hem op. Ik kan ook op andere delen van het scherm tikken om eieren te schieten. Oh ja, in beide delen van de demo is het tevens mogelijk om wolkenrondjes te tekenen rondom vijanden of munten om deze te "vangen" en naar je toe te kunnen trekken.
Dit alles speelde ik met enkel de stylus, tegen kleurrijke achtergronden die met wascokrijtjes leken geschetst, op de maat van heerlijk vrolijke melodietjes. Als Nintendo de kwaliteit en verrassende speelbaarheid van dit eerste level weet vol te houden in de andere levels zonder teveel in herhalingen te vervallen, dan kon dit wel eens een van de meest briljante en vernieuwende games van 2005 worden. Het levert in ieder geval een rijke en zeer toegankelijke spelervaring op die zonder de DS niet voorstelbaar zou zijn geweest.

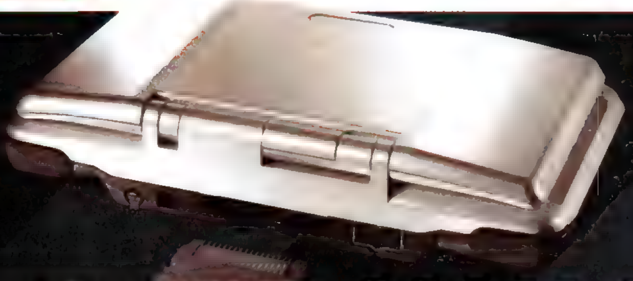
OOK GESPEELD

The Urbz is een leuke game voor Simliefhebbers, vol uitgebreide mogelijkheden om je stadsleven in eigen stijl vorm te geven. De mini-games die speciaal voor de DS waren toegevoegd hadden echter weinig om het lijf.
Jam With The Band is een ritme-actiespel in de stijl van Donkey Konga. Door met de juiste timing met de stylus op het scherm te tikken, moet je met verschillende muziekinstrumenten in de maat blijven.
WarioWare, Inc. DS lijkt voor de DS geschapen. Of misschien is het wel meer zo dat de DS lijkt geschapen voor de ultieme WarioWare-ervaring. Laten we het erop houden dat de twee heel goed bij elkaar passen. Je speelt alleen maar met de stylus, en dat is genoeg om [illegible] op te gaan in de vaak hilarische spelsituaties.





Crush is een statische datingsimulator waarin je met een soort vraag-en antwoordspelletjes contact moet leggen met vrouwen die je toch nooit echt kunt neuken. Nee Jeroen, ik heb nog geen releasedatum vernomen.
Tiger Woods is een golfspel waarin je de kracht van je slag bepaalt met de stylus, terwijl het bepalen van je richting heel handig gaat door de wisselwerking van een 3D-zicht op de baan (bovenste scherm) en een interactieve plattegrond (onderste, touch screen).
Ping Pals is een soort PictoChat+ waarbij het dialoogvenster [illegible] omgeven door Sims-achtige soapfiguurtjes die voorwerpen kunnen sparen en uitwisselen. Weinig opwindend.
Feel the Magic XX/XY is een zeer stijlvol vormgegeven datingsimulator waarin je op obscure manieren de stylus moet gebruiken om indruk te maken op een lekker wijf. Dit doe je bijvoorbeeld door schorpioenen van haar lichaam te prikken of door iemand net zo lang over zijn buik te wrijven tot hij goudvissen kotst. Echt waar!



SPIDER-MAN 2

HANDIG HOOR!

De meneer die me door deze game hielp vertelde me heel blij en trots dat ze de game met slechts een klein team in precies vijf maanden tijd helemaal hadden voltooid. Dat mij dat eerder een beetje verdrietig maakte heb ik hem maar niet verteld.

Bovenstaande bevestigde mijn idee dat spelontwikkelaars de ontwikkeling van een game voor een mobiel platform om een of andere reden nog steeds minder serieus nemen dan voor een tv-console. Ooit de makers van een grote titel voor de GameCube, Xbox of PS2 trots horen roepen dat ze de game slechts in een paar maandjes hebben afgeraff... eh, ontwikkeld?

Maar goed, ik moet zeggen dat het resultaat me niet onaangenaam verraste. Het is gelukkig geen port van het rommelige Spidey 2 dat we al kennen maar een heel vlot en soepel spelend 2D-platformknokspel. Doordat alle omgevingen en spelfiguren wel in 3D zijn gemaakt ziet de game er ook best wel dynamisch en aantrekkelijk uit.

PRAKTISCH

In de loop van het spel krijg je de beschikking over zes special moves die je Spidey kunt laten gebruiken met een druk op de R-knop. Het wisselen tussen deze moves doe je simpelweg door met je duim op de grote vlakken in het onderste beeld te drukken. Zo kun je dus zonder het spel te onderbreken duidelijk en direct je moves selecteren.

Al is dit misschien niet een echt opzienbarende toepassing, het werkt wel zo prettig in vergelijking met het onderbreken van je spel om moves te selecteren of het intoetsen van complexe knoppencombinaties.

Met het oog op toekomstige games kan het tweede scherm voor het kiezen van optionele moves, opties en voorwerpen een zeer welkome ondersteuning bieden, die ik vanaf nu altijd zal gaan missen in 'gewone' games op m'n tv. Eigenlijk behoorlijk zot, dat je een spel vaak moet onderbreken om even een speciale optie of voorwerp te kunnen selecteren.

Het tweede scherm mag dan nog niet door iedereen als revolutionair beschouwd worden, het praktische nut ervan zal niemand kunnen ontkennen.









"DE DS HEEFT NU AL BEWEZEN NIEUWE SPEL-ERVARINGEN MOGELIJK TE MAKEN."









METROID PRIME: FIRST HUNT

GRATIS BIJGELEVERDE DEMO!

Maar liefst vijf verschillende besturingsmethodes. Da's beter dan die ene uit de E3-demo waar niemand raad mee wist.

Ik kies de methode waarbij ik met mijn linkerhand de stylus over het onderste scherm sleep om het eerste-persoons spelaanzicht te roteren, terwijl ik met mijn rechterduim vooruit, achteruit en zijwaarts beweeg door op de vier actieknoppen te drukken.

Dit werkt ongeveer zoals bij de vertrouwde PC-combinatie van muis en pijltjestoetsen, alleen kost het me wat moeite om hierbij mijn rechterwijsvinger zo te buigen dat deze comfortabel de schietknop kan bedienen (rechter schouderknop), omdat ik die eigenlijk als vanzelf gebruik om het spelsysteem te ondersteunen.

KRAMPACHTIG

Probeer het maar eens na te doen met een brillenkoker of pocketboekje, dan zul je ervaren dat deze stuurmethode wat krampachtig aanvoelt. Het gaat beter als ik de linkerkant van het systeem op tafel laat leunen, maar voor een portable spelsysteem is zo'n oplossing natuurlijk een beetje een zwaktebod.

De creatief leider van project First Hunt adviseert me mijn rechterpink te gebruiken om het spelsysteem te ondersteunen. Dit blijkt inderdaad iets beter te werken maar of het op de lange duur prettig spelen is...

Los van het krampachtig vasthouden van de console, blijkt het spel wel heel erg fijn en snel te lopen. De demo First Hunt (het complete spel Metroid Prime Hunters volgt later) is vooral actiegericht, in diverse levels voor één tot vier spelers.

De game is technisch sterk, met een beeldkwaliteit die op de N64 of PSX opzien zou hebben gebaard, snelle beeldverversing en fraaie filmpjes die soms simultaan over de twee beeldschermen lopen.

Als gratis bijgeleverd dingetje veegt deze demo de vloer aan met het gros van de volledige games die samen met de DS worden gelanceerd.

EUROPESE LANCERING

Zoals het er op moment van schrijven voor staat wordt de DS in februari of maart 2005 in Europa gelanceerd voor een adviesprijs die naar verwachting zo'n 179 Euro zal bedragen.

Da's best veel geld maar dan kun je na aanschaf ook meteen genieten van nieuwigheidjes als het tweede scherm, het touch screen en het draadloos verbinden met andere spelers, en wel middels het in de hardware geïntegreerde PictoChat en de bijgeleverde demo Metroid Prime: First Hunt.

Persoonlijk zou ik er voor 45 Euro (die softwareprijs is vrijwel zeker) ook nog de spelcassette van Super Mario 64 DS bij aanschaffen om te kunnen genieten van een volwaardig en uitgebreid avonturenspel, een hele hoop toffe mini-spelletjes en een puike sterrenrace voor 1 tot 4 spelers.

1DS + 1 keer Mario = 225 Euro.

'Bedrag akkoord?' vraagt het pin automaatje van je favoriete spellenwinkel. Met trillende vinger druk je op JA. Dezelfde vinger waarmee je thuis de doos open peutert, en je eerste slachtoffers maakt in First Hunt. Nog een paar maandjes wachten...



POSITIEF DENKEN

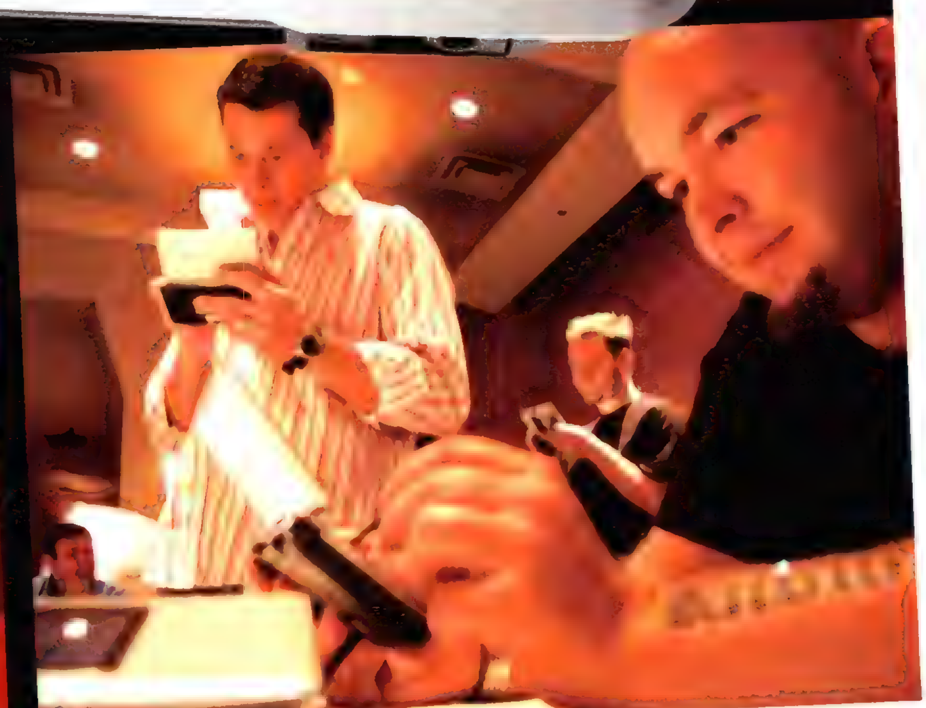
Prijs van hardware is heel redelijk, prijs van software is niet hoger dan die voor de GBA. Hardware voelt tegelijk licht en solide. De DS blijkt in staat om hele mooie 2D-beelden en prima 3D-beelden te genereren. Batterijverbruik is opvallend laag. Sommige touch screen-functies voelen werkelijk uniek en dragen flink bij aan het spelplezier. Het tweede scherm is een welkome luxe in de meeste getoonde titels. Het geïntegreerde PictoChat is leuk en ragegevoelig. Ook geschikt voor GBA-games. Vrijwel alle grote spelontwikkelaars ondersteunen de hardware. Draadloos spelen met en tegen andere spelers is top. Het hele gevoel om klassieke spelgenres op een nieuwe manier te kunnen beleven is opwindend.

NEGATIEF DENKEN

Niet alle touch screen-toepassingen zijn even fantastisch uitgewerkt. Vooral de directe besturing met het pennetje in racespellen werkt nog niet goed genoeg. Het aantal games bij lancering is ruim voldoende maar de gemiddelde kwaliteit is matig. Veel titels gebruiken de unieke mogelijkheden van de nieuwe hardware op dezelfde manier, soms meer als leuke nieuwigheidjes dan als werkelijk in het spel geïntegreerde elementen. Compleet voelende spelervaringen zijn vooralsnog zeldzaam. Tot op heden is de spraakherkennende microfoon nog niet overtuigend gedemonstreerd. De visuele daadkracht van de hardware wordt tot nu toe alleen in Nintendo's eigen titels Super Mario 64 en Metroid Prime Hunters benut.

CONCLUSIE

De Nintendo DS is een heel leuk, vernieuwend, veelzijdig en redelijk geprijsd spelsysteem. Door de unieke besturingsmogelijkheden heeft het dubbelschermsmobieltje de potentie geheel nieuwe spelervaringen te bieden of om vertrouwde spelervaringen te verrijken.
Dat dit potentieel in de meeste spellen nog amper wordt aangeboord, laat staan uitgebuit, is teleurstellend maar ook weer niet helemaal onverwacht. Net als bij elke andere console, hebben ontwikkelaars wat tijd nodig om vertrouwd te raken met de hardware, en de meeste hebben pas een maand of acht geleden de ontwikkelstations ontvangen. In tegenstelling tot de 'gewone' consoles zullen tijdens de levenscyclus van de DS de games er niet alleen beter gaan uitzien maar zullen de speciale besturingsmogelijkheden spelontwikkelaars ook uitdagen om nieuwe manieren van spelen te gaan verzinnen.
De goede voorbeelden van werkelijk vernieuwende spelervaringen komen nu nog vooral van Nintendo en Sega, met games als WarioWare, Yoshi's Touch & Go en Feel the Magic XY/XX. Natuurlijk valt ook nog het nodige te verwachten van artistiekelingen bij bedrijven als Capcom, Konami, Square Enix en Namco, en willen we de creativiteit bij Westerse ontwikkelaars hier ook niet onderschatten.
Zonder al te optimistisch te willen klinken, kan ik toch wel zeggen dat de DS nu al heeft bewezen nieuwe spelervaringen mogelijk te maken, en dat naar alle waarschijnlijkheid het beste nog moet komen.



BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	8	84

Need for Speed Undergound 2 is minder diep en gedetailleerd dan de concurrentie maar waarschijnlijk zijn de meeste gamers alleen maar geinteresseerd in het tunen en de snelheid. En vooral in dat laatste blinkt het spel uit.

NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2





"Schiet op Fred, nog twee minuten en we moeten een boete betalen bij de videotheek! Dan hadden we die Bassie & Adriaan video net zo goed kunnen kopen!"



Wat een patser met z'n blauwe neonlicht. Nou jochie, m'n aquarium ziet er 's nachts heel wat slicker uit hoor....

Vanuit het niets werd de Need for Speed serie nieuw leven ingeblazen met het fantastische eerste deel van Underground. Kan dit tweede deel opnieuw de wereld op z'n kop zetten?

Op het eerste gezicht heeft Electronic Arts het roer drastisch omgegooid bij Need for Speed Underground 2. Zo erg zelfs dat het even slikken is als je de game voor het eerst vol verwachting in je console schuift.
Er is dit keer gekozen voor een soort stripboek stijl waarbij het verhaal verteld wordt in Max Payne achtige stripverhaaltjes. Het spel begint met een getekende versie van Playboy chick Brooke Burke, die zichzelf voorstelt als de hoofdpersoon in het verhaal van Underground 2. Je bent zojuist aangekomen in de fictieve stad Bayview en je mag met de auto van Brooke van het vliegveld naar de stad rijden. Natuurlijk moet je die vette bak al weer snel inleveren en heb je precies genoeg geld om een Peugeot 106, een Ford Focus of een oude afgetrapte Nissan 240SX aan te schaffen.

BAYVIEW

In onze preview heb je kunnen lezen dat Bayview een enorme stad is waarin je kunt doen en laten wat je wilt. Dat hele principe is goed uitgewerkt. Als je een vette bak tegenkomt op de snelweg, kun je hem met een druk op de knop uitdagen voor een race. Als hij of zij je aanbod accepteert, begint de race gelijk. Je opdracht is om je tegenstander zo snel mogelijk op een bepaalde afstand te zetten. Het resultaat is een zinderende race door de straten van Bayview. Geen vaste track dus en dat is opzienbarend. Het free roaming concept is hiermee met vlag en wimpel geslaagd en stiekem hoop ik dat zo'n soort systeem ook zijn intrede zal doen in de GTA serie.

CONTROLE

Natuurlijk zijn er ook nog races op van te voren vastgelegde tracks en de bekende sprint, circuit, drag en drift modes. De actie is in ieder geval weer net zo vet als in het vorige deel. Misschien nog wel vetter want de makers hebben de physics van de auto's een update gegeven.
Zo is het makkelijker om een drift te controleren. Met meer of minder gas kun je bijsturen tijdens het driften. Dit werkt in het echt ook zo, al is het een stuk ingewikkelder dan in deze game.
Ook de wegligging van de auto's is ietsje zwaarder zodat je juist met het driften een realistischer ervaring hebt. Maar begrijp me niet verkeerd; Underground 2 heeft verder helemaal niets met realisme te maken. Je kunt met je auto frontaal op een tegenligger klappen en je rijdt zonder enige schade gelijk weer verder. Dat is vooral na het spelen van Juiced en de preview versie van Forza toch wel even slikken.

CONCURRENTIE

Need for Speed Undergound 2 blijft een vette game maar de concurrentie is zwaar geworden. Het eerste deel heeft de lat hoog gelegd en daar hebben games als Juiced, Forza en Gran Turismo 4 van geprofiteerd.
Maar Underground 2 gaat de strijd met de concurrentie ook in de diepte aan. Het tunen is niet langer een kwestie van upgrade kits bij elkaar racen maar je zult nu elk afzonderlijk onderdeel moeten aanschaffen. Dat duurt lang en het vloekt een beetje met de laagdrempelige insteek van dit spel.
NfS Underground 2 blijft ondanks zijn fantastische graphics en zijn fenomenale snelheid een beetje een oppervlakkige racer. Die stripverhaal stijl doet me weinig en had beter weggelaten kunnen worden. Juiced was vernieuwender met zijn geld, schade en crew systeem en Forza en GT4 zijn gewoon realistischer en vele malen gedetailleerder.
Dat allemaal maakt dat Underground 2 eigenlijk een stuk middelmatiger aanvoelt dan het in werkelijkheid is.



Wie de naam van dit hotel kan lezen, krijgt bij dit nummer gratis The Daily Gamer en vier dope posters!

> "DE ACTIE IS IN IEDER GEVAL WEER NET ZO VET ALS IN HET VORIGE DEEL. MISSCHIEN NOG WEL VETTER..."

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020- 6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.COM

GENRE: ILLEGAAL STRAATRACEN • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **89**

GRAPHICS	9	REPLAY	8	GAMEPLAY	9

Hoezeer ik dit komische duo ook in m'n hart heb gesloten, ik hoop dat Naughty Dog zich aan zijn woord houdt en de Jak franchise laat rusten. Dan is de serie waardig



OP ALLE PUNTEN GEPERFECTIONEERD

Vorig jaar kwamen in dezelfde volgorde de tweede delen van de Ratchet en Jak series langs. En zoals Jeroen in 'Effe Bijpraten' al schreef 'de geschiedenis herhaalt zich', dus na in het voorgaande nummer Ratchet and Clank 3 te hebben besproken, is deze maand Jak 3 aan de beurt.

Aangezien ik in mijn review van Ratchet and Clank 3 in het vorige nummer al een heel betoog heb gehouden over sequels en het uitmelken van licenties zal ik jullie dat ditmaal besparen, ook al is het wederom relevant.

Ik moet wel bekennen dat ik met gemengde gevoelens aan Jak 3 begon. Dit kwam omdat ik nog niet zo gek lang klaar was met Ratchet and Clank 3, en ondanks dat beide games op enkele gebieden behoorlijk elkaar verschillen, is het overduidelijk dat Insomniac en Naughty Dog nauw met elkaar samenwerken.

De grote stapel met vette games die op mij lag te wachten droeg eveneens bij aan mijn terughoudendheid. Ondanks dat ik altijd een groot fan ben geweest van de Jak serie, zaten er games tussen deze stapel die originelere en meer vernieuwende gameplay bieden (zoals Paper Mario 2 en Phantom Dust).

Echter, toen meteen na het opstarten van de game de intro begon, liet ik gelijk al mijn terughoudendheid varen. Naughty Dog pakt groots uit met de afsluiter van hun geliefde franchise, en dat is vanaf het allereerste moment duidelijk.

BANNELINGEN

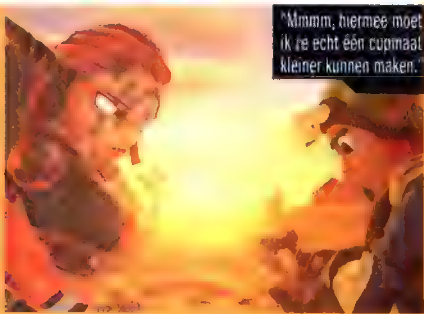
De game opent met een filmpje waarin een gepantserd zwevend transportvoertuig is te zien dat door een uitgestrekt woestijnlandschap raast, dit alles terwijl de openingscredits tussendoor in beeld verschijnen. En net zoals bij een blockbuster film, zorgden de mooie beelden en meeslepende opbouw ervoor dat ik lekker onderuit ging zitten. Deze serie weet bij mij toch iedere keer de juiste snaar te raken en ervoor te zorgen dat ik het idee krijg aan iets bijzonders te beginnen.

Maar goed, verder met het verhaal. Jak wordt midden in de woestijn gedumpt, uiteraard samen met Daxter en Pecker (de vliegende aap uit deel 2). Uit de daaropvolgende flashbacks wordt duidelijk dat de grote stad uit Jak 2 na het verslaan van de eindbaas ten onder is gegaan. Verschillende partijen hebben geprobeerd de macht in handen te krijgen, hetgeen resulteerde in de verwoesting van de stad.

Jak wordt verantwoordelijk gehouden voor deze

GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

oten en kunnen ze mooi aan de slag met een compleet nieuwe game voor de PS3...



"Mmmm, hiermee moet ik ze echt één cupmaat kleiner kunnen maken."



"Een blauwe apensmoel met vlerken en een soort plantje op z'n rode schedeldak? Ja, hij ging die kant op."

chaos, vandaar zijn onvrijwillige dropping in de woestijn. Gelukkig blijkt er zich een stad temidden van al dit zand en stof te bevinden, en na zichzelf te hebben bewezen, sluit Jak zich aan bij de andere bannelingen die hier wonen.

BEKENDE KOST

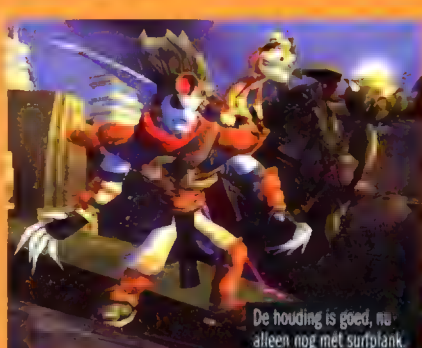
Niet alleen het verhaal sluit naadloos aan op het vorige deel, ook de gameplay berust volledig op hetzelfde principe dat werd gehanteerd in Jak 2. De belangrijkste vernieuwing is de mogelijkheid om in een verscheidenheid aan auto's te stappen. Denk hierbij aan Mad Max stijl dune buggies, in sommige gevallen compleet met machinegeweren en spring-optie. Deze heb je nodig om aan allerlei races mee te doen en nog belangrijker, om de Wasteland te kunnen overbruggen.
Naughty Dog heeft voor dit omvangrijke gebied speciaal een nieuwe engine ontwikkeld en ondanks dat de game grotendeels hetzelfde oogt als zijn voorganger (de textures zijn iets scherper), is het zicht in de woestijn zwaar indrukwekkend.
Ook kan je in de woestijnstad op de rug van een soort dino rondrijden, hetgeen tevens onderdeel is van sommige missies. Zo moet je af en toe op ongedierte jagen dat het beest in één schrok naar binnen werkt of meedoen aan een race door een parcours van welbekende glimmende ringen.
Maar zoals ik al zei, de rest is bekende kost of bouwt voort op bekende kost. Jak heeft al zijn oude wapens behouden, waaronder zijn machinegeweer met vier verschillende type schoten en ditmaal kunnen alle vuuropties worden voorzien van twee extra uitbreidingen, om zo het totale aantal schoten te verdriedubbelen. Best aardig dus!

DARK & LIGHT

Ook de duistere krachten, die Jak in het tweede deel heeft verkregen als gevolg van zijn langdurige blootstelling aan Dark Eco, maken weer hun opwachting. Na het verzamelen van genoeg Dark Eco kun je in Dark Jak veranderen en met een verscheidenheid aan aanvallen jouw vijanden zonder problemen uitschakelen.
Nieuw zijn de Light Powers die Jak in de loop van het spel krijgt en die een belangrijke rol spelen in de game. In tegenstelling tot de Dark Powers kun je deze niet opsparen maar alleen op voorgeselecteerde punten in een level gebruiken.
Als Light Jak krijgt onze held een engelachtig uiterlijk, compleet met grote lichtgevende vleugels die er niet alleen cool uitzien maar ook functioneel zijn. Jak kan namelijk dankzij deze glimmende vlerken vanaf een hooggelegen punt naar beneden zweven. In de vorm van Light Jak krijgt onze held de beschikking over speciale krachten, die bijvoorbeeld zijn energie herstellen en alles in een level, behalve Jak zelf, vertragen.
De opbouw van het spel is verder volledig identiek gebleven. Net zoals voorheen gebruik je een GTA stijl radar om je naar je volgende bestemming te leiden, waar een nieuwe missie op je wacht (soms heb je keuze uit meerdere missies). Deze krijgen grotendeels vorm als races, arena gevechten of ouderwetse knal, beuk en spring levels.

ALS EEN HUIS

Om de kwaliteit van Jak 3 kan je niet heen, die staat als een huis. En het tempo waarmee de ontwikkelaar aan deze trilogie heeft gewerkt, heeft eveneens z'n voordelen.
Ik zeik bijvoorbeeld zelf ook wel eens over het gebrek aan nieuwe videogame franchises en over de overeenkomsten die nieuwe delen van grote series vertonen met de voorgaande delen... maar het uitbrengen van vervolgen geeft de ontwikkelaar ook de kans om een spelprincipe te perfectioneren. Dit gegeven heeft er namelijk wel voor gezorgd dat een toch al goedgeoliede game als Jak and Daxter met dit derde deel tot in de puntjes is uitgewerkt. Het verhaal maakt goed gebruik van de voorgeschiedenis uit de voorgaande delen en gaat hier nog eens effe lekker overheen.
En ik val in herhaling als ik weer ga vertellen dat de speelbaarheid, besturing en gameplay elementen ondertussen dus echt perfect op elkaar aansluiten. Ach, waarom ook niet... alle verschillende onderdelen van het spel sluiten perfect op elkaar aan!
Een mooie afsluiting derhalve van deze geweldige serie want dat we hier te maken hebben met het laatste deel, lijkt een uitgemaakte zaak... ook al suggereerde Naughty Dog op een perstrip wel dat Jak misschien nog een keertje in een andere game zou opduiken (kuch... PSP... kuch).



De houding is goed, nu alleen nog met surfplank.



"Hooooo, stop maar, halt, plaats rust... REMMUUUH, LIG, STERF!"



"Hebben wij weer: een dino met een onderontwikkeld rechtervoetje!"

"EEN MOOIE AFSLUITING VAN DEZE GEWELDIGE SERIE"



"Trek eens aan m'n vinger."



Niet iedereen liet zich zomaar overtuigen dat hun pre-pensioen niet in gevaar kwam door de maatregelen van dit kabinet.

NAUGHTY DOG • SCEA • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM


KONAMI
Frop of Fronder
Je hebt het zelf in handen
PRO EVOLUTION SOCCER 4
3+
PlayStation 2
XBOX LIVE
PC DVD ROM
www.konami-europe.com
"PS" and "playstation" are registered trademarks of sony computer entertainment inc. all rights reserved.microsoft, xbox, and the xbox logos are either registered trademarks or trademarks of microsoft corporation in the u.s. and/or other countries and are used under license from microsoft. | ©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION ©2002 JFA.MAX | ©2001 Korea Football Association | adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon group, used with permission | the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV | Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI | Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP | All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | SCORE 86

RCT 3 barst uit zijn constructiebouten van de gameplay. In veel opzichten een vervolmaking van deze funny pretparkensim serie.

ROLLERCOASTER TYCOON 3





Ja lachen jullie maar dames, straks komt die tampon er via je rechter neusgat weer uit!





"We zijn nu bij de Efteling, Sixflags en EuroDisney geweest Dus stop met mokken omdat je niet bij de PU op de redactie mocht langskomen."

De RollerCoaster Tycoon serie is al jaren de tycoon onder de tycoon games. Zal het driedimensionale derde deel deze status bevestigen?

Mijn neefje speelt nog dagelijks RollerCoaster Tycoon. Of het deel 1 of deel 2 is, moet ik in het midden laten want grafisch ogen beide vrijwel hetzelfde. Of beter gezegd, ze ogen niet want RCT is op de drempel van 2005 grafisch zwaar achterhaald. Niet dat het mijn neefje wat uitmaakt, die zet zijn achtbanen en attracties als een volleerd ruimtelijke planner razendsnel in elkaar. Ik kan hem bijna niet bijhouden als hij zijn bezoekers vakkundig in de wachtrij laat plaatsnemen (maar niet voordat hij iedereen listig langs een hotdogkarretje heeft geleid).
Ik kan me niet bedwingen en opteer om toch nog een paar boompjes en afvalbakken te plaatsen. "Bemoei je er niet mee", snauwt het achtjarige snotneusje me toe, en noest gaat hij verder.
Als ik die middag thuiskom ligt RCT 3 op de deurmat. Nog steeds in achtbanenstemming start ik de game op en kom ik in een volledig andere wereld; de nieuwe 3D cartoony look doet in geen enkel opzicht denken aan de grauwe pixels van deel 1 en 2.
Daarnaast zorgt de 3D look ervoor dat je nog meer los kunt gaan op attracties en dat je je park beter kunt overzien. Je kunt inzoomen en aan de koppies van de gasten zien hoe ze zich voelen.
Nog leuker is dat je deze keer ook zelf je achtbanen en attracties kunt rijden door de Coaster Cam. Met één klik zit je in die duivelse Pythonrit en dender je snoeihard naar beneden. Dit kon ook al in (het inmiddels stoffige) Theme Park Inc. maar is nu veel beter uitgewerkt.

KOTSEN

De basis van de gameplay is redelijk bekend; je moet zorgen dat je park aantrekkelijk is en zoveel mogelijk klanten lokken. Je bouwt de meest brute achtbanen maar je moet ook de mamma's en de kleine kids tevreden houden dus bouw je ook af en toe een rustigere, veiligere attractie. Toen jij vijf jaar was ging je ook niet in het schommelschip in de Efteling, weet je nog? *[Die was er 40 jaar geleden helemaal niet! - Ed]*
Bezoekers spelen een grotere rol in dit deel waarbij je zoveel mogelijk mensen tegelijk aan hun trekken wilt laten komen. Naast achtbanen kun je ook andere attracties bouwen, waarbij je je gasten op hun kop laat draaien, heel hoog heen en weer laat slingeren, van links naar rechts laat schommelen maar vooral keihard door loopings en kurkentrekkers laat gieren want achtbanen blijven gewoon the bomb!
Je kunt kant en klare achtbanen neerzetten maar nog leuker is je fantasie op hol te laten slaan en met unieke, gekke, gewaagde creaties te komen. Zodat je parkgasten kotsend van opwinding en met knikkende knietjes uit de karretjes komen, hetgeen je dus door de 3D look veel beter kunt meemaken, he, he, he.

VUURWERKSHOWS

Maar je kunt nog veel meer ontwerpen. Wat dacht je van je eigen vuurwerkshow? Door de inbreng van een dag- en nachtcyclus zijn je pretparken nu ook 's avonds open (ziet er super uit met al die lichtjes en lampjes) en door een wervelende vuurwerkshow af te steken, worden je gasten happy, en happy klanten betekent meer geld uitgevende klanten. Je kunt het vuurwerk bovendien begeleiden door muziek uit je eigen MP3 collectie.
Daarnaast kun je - De Sims stijl - je eigen gezinnetje ontwerpen en die volgen in het park. Je kunt zelfs foto's nemen van alle actie met een meegeleverd programmaatje van Microsoft. Met andere woorden; RollerCoaster Tycoon is weer helemaal up to date!

> "ROLLERCOASTER TYCOON IS WEER HELEMAAL UP TO DATE!"



Ik zou het geen prettig idee vinden, dat je in zo'n achtbaanpretpark allerlei mannetjes met gereedschap ziet lopen.

FRONTIER DEVELOPMENTS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM/ROLLERCOASTERTYCOON
GENRE: BOUWSIM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: EIND NOVEMBER

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

SCORE **93** | GRAPHICS **10** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **10**

Een vrijwel vlekkeloos gefabriceerd kunstwerkje, met een frisse en vernieuwende uitstraling die je niet snel achter deze titel zou vermoeden.



KRANIGE KABOUTERS IN GIGANTISCHE GAME!

Ik heb nooit geloofd in kaboutertjes. Deed verhalen over dit soort minimensjes af als geklets uit de kinderkamer, hersenspinsels van bomenknuffelende bejaarden op z'n best. Ondertussen weet ik wel beter.

Gisteravond nestelde ik me gezellig in m'n eentje voor de tv, met als elementaire levensbehoeften een afstandbediening en een gekoeld krat bier binnen handbereik. Ik dronk een pilsje of twee, hooguit zes. Nou ja, het waren er misschien zeven of acht maar zeeeeeeker niet veel meer dan tien... Word ik vanochtend wakker, en wat denk je? Is het hele krat bier leeggezopen! Alle vierentwintig pijpjes!

Wie dat heeft gedaan? Nou, IK niet in ieder geval! Ik ben toch zeker geen alcoholist of zo?! Dus dat moeten de kaboutertjes wel zijn geweest!

Kan niet anders, dunkt mij zo. Een hele bende van die kleine schoften, waarschijnlijk. Hoe ik weet dat het er meer dan eentje was? Nou, moet jij maar eens komen kijken wat een hoop kots ik hier in de plantenbak heb liggen. Geloof me, zo'n kwak vuiligheid kan onmogelijk uit een enkele kabouter komen!

MAGISCH ZWAARD

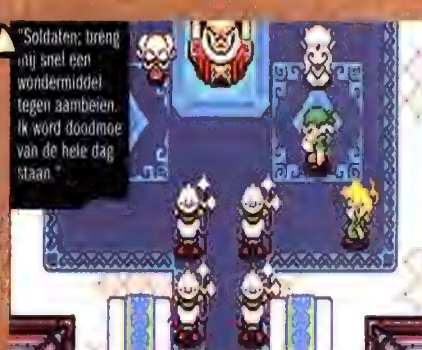
Tja, ik kan nu wel op zoek gaan naar de boosdoeners maar dat heeft geen zin natuurlijk. Want net als jij kan ook ik geen kabouters zien. Lezers van de GamePro wel, net als Link.

Want hoe zit dat nu met die kabouters, zo leerde ik tijdens het spelen van The Minish Cap: alleen kinderen kunnen kabouters zien! Daarom is Link ook de aangewezen persoon om op zoek te gaan naar kabouterland en daar de kranige kabouter te vinden die als enige een magisch zwaard kan herstellen. Sinds de windtovenaar Vaati het zwaard heeft gebroken, is het namelijk flink mis in het land Hyrule. Tijd om orde op zaken te stellen, Link!



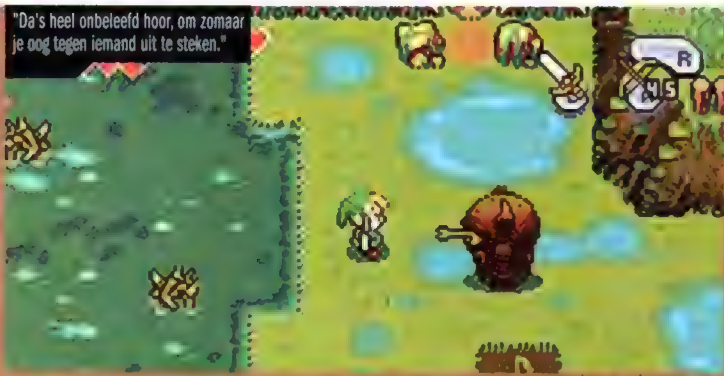
FORMAAT

De kaboutertjes worden in Hyrule meestal Minish People en ook wel Picori genoemd. Je kunt ze overal tegenkomen, mits je Link hebt laten krimpen in een speciale boomstronk of ander portaal dat je herkent aan een kleine opening aan de bovenkant.

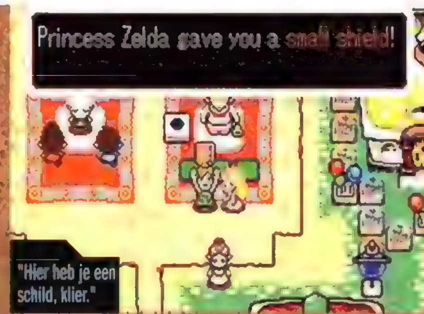


"Soldaten: breng mij snel een wondermiddel tegen aambeien. Ik word doodmoe van de hele dag staan."

GENRE: ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW


"Da's heel onbeleefd hoor, om zomaar je oog tegen iemand uit te steken."


Ik wil ook zo'n tuin en een enorm huis en alles zó groot dat ik regelmatig zonder benzine op m'n eigen oprijlaan kom te staan.



"Hier heb je een schild, klier."



Dat heb je wel vaker met dingen die je uit een schede haalt...

In gekrompen staat is Link net zo groot als de kabouters en kan hij met ze praten om aanwijzingen of voorwerpen te krijgen. Hierbij wordt soms ingezoomd op de actie, zodat normale gebruiksvoorwerpen ineens reuzengroot in beeld verschijnen.
Meestal blijft de 'camera' echter de gebruikelijke afstand tot de omgeving bewaren, waardoor je Link op miniformaat door kerkers en buitenwereld ziet wandelen.
Een eenvoudige drempel of hoopje zand is dan genoeg om zijn pad te blokkeren, zodat je Link weer moet terugveranderen naar zijn gebruikelijke formaat om dit soort obstakels te kunnen passeren. Je begrijpt dat je kwistig met je formaat zult moeten spelen om dit avontuur te kunnen doorlopen.

"EIGENLIJK IS DE GAME ZELFS BETER DAN DE KLASSIEKERS LINK TO THE PAST EN LINK'S AWAKENING."

BREED SCALA

Gelukkig is het krimp-groei-element niet gebruikt om de hele game aan op te hangen; het is meer een aardigheidje binnen een breed scala aan mogelijkheden en voorwerpen.
Zo is daar de Gust Jar, een toverpot waarmee je kunt zuigen en blazen. Het leukste is om zelf te ontdekken op wat voor uiteenlopende manieren je dit ding kunt gebruiken. Nee nee, niet in die richting met je gedachten, je moet eerder denken aan dingen als potjes naar je toe zuigen, beplanting van vijanden trekken, wolkjes lucht uitblazen om een platform vooruit te stuwen en het doven van vlammen.
Een ander nieuw voorwerp in het Zelda-universum is de Cane of Pacci, een toverstaf waarmee je dingen kunt omdraaien. Allerlei dingen. Ook dingen waarvan je het niet verwacht. Vooral dat laatste, hehe.
Ook nieuw en leuk zijn de Mole Mitts, grote klauwen om mee te hakken en te graven. En dan zijn daar natuurlijk nog de klassieke voorwerpen, zoals flippers om mee te zwemmen, Roc's Cape om mee te springen, Pegasus Boots om mee te rennen, Ocarina om mee te warpen.
Ik wil hier niet te opsommerig worden maar heel leuk is ook de toevoeging van Kinstones, gespleten stenen waarvan je de helften moet verenigen om bijzondere dingen te laten gebeuren in de bovenwereld. Er zijn er een hele hoop te verzamelen en omdat dit ook daadwerkelijk iets oplevert, is het een toffe en uitdagende extra missie om je verzameling compleet te krijgen.



DE MOOISTE

Wat graphics betreft is dit de mooiste game die je op de GBA kunt spelen; niet alleen qua stijl en ontwerpen maar ook op het technische vlak.
De omgevingen zijn een stuk ronder en schilderachtiger dan in Link to the Past, met een veel uitbundiger en creatiever gebruik van het kleurenpallet en meer details om zaken als grasvlakten, bossen, kerkers en personages vorm te geven.
Tel daarbij op de wisselende weersomstandigheden, licht dat in verschillende tonen overgaat in donker, beeldoppervlakken die uitrekken, roteren en vervormen, alsmede omgevingen die diepte krijgen door lagen die op verschillende snelheden over elkaar heen bewegen, en je begrijpt dat mijn gewaagde uitspraak in de eerste regel van deze alinea niet uit de lucht is gegrepen.
Muziek en geluidseffecten zijn ook van een niveau waar kabouters niet aan kunnen tippen, met de kreten van personages en dierengeluiden als opvallende effecten om de sfeervolle muziek te ontstijgen. Deze muziek is uitgevoerd op meer sporen dan gebruikelijk met een warmere, vollere klank als gevolg, wat niet alleen in de klassieke thema's maar ook in oosterse trommelmuziek heerlijk sfeerverhogend werkt bij het doorkruisen van de kerkers.

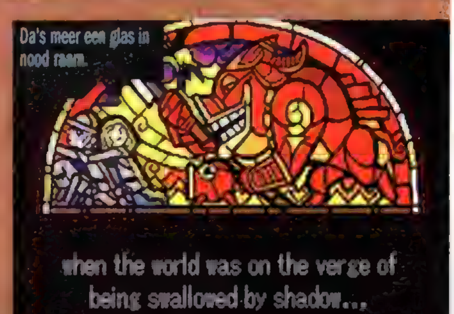
KERKERONTWERPEN

Oh man, wat heb ik genoten van de briljante, steeds weer opzienbarende kerkerontwerpen. Stuk voor stuk toonbeelden van zeer kundig vakwerk en elk met gelaagde aspecten die het oorspronkelijke 'van kamertje naar kamertje lopen' een extra dimensie geven.
Door de vele secundaire functies van je groeiende assortiment voorwerpen werd ik vaak gedwongen tot heel nieuwe manieren van denken, waarbij ik regelmatig vast kwam te zitten omdat ik te veel volgens de lijnen van eerdere Zelda-avonturen bleef speculeren. Je zult wel merken wat ik daarmee bedoel als je de game begint te spelen.

OMLIJSTENDE VERHAALTJES

Ik heb helemaal geen zin om me in allerlei moeilijke bochten te wringen om toch nog maar iets negatiefs over deze game te kunnen zeggen. Dit is gewoon een machtig mooi meesterwerk, beter dan Capcom's eerdere twee mobiele Zelda's (de Oracles), en daarmee komt het op de eenzame hoogte van Link to the Past en Link's Awakening. Eigenlijk is de game zelfs beter dan deze klassiekers, door de evolutie die vooral de verhaaltjes in de buitenwereld de afgelopen jaren hebben ondergaan. Deze omlijstende verhaaltjes spelen dit keer een grotere rol dan ooit tevoren en functioneren prima om het wat statische kerker-bovenwereld-patroon te doorbreken.
Naast het gebruikelijke gedonder op de Lon Lon Ranch dat de aftrap vormt voor een hele reeks incrowd-grappen en mini-opdrachten, kun je bijvoorbeeld voor het eerst ook in 2D paardjerijden op de rug van de lieve Epona, blijkt je pratende hoed nog een oude rekening met Vaati te vereffenen te hebben en worden je Pegasus Boots door de plaatselijke schoenlapper gemaakt terwijl hij ligt te slapen. Hoe dat kan? Tja. Dat moet je de kaboutertjes vragen.


"Een schroeivlek in m'n maillot. Dat schreeuwt om wraak!"



Da's meer een glas in nood raam.



VIJAND GING
DE HEMEL
BLEEF ACHTER IN DE HEL."
Guadalcanal 1942
MEDAL OF HONOR
PACIFIC ASSAULT
WWW.EAGAMES.NL/MEDALOFHONOR
De meestverkochte WO2-shooter verhuist naar het oorlogsgebied in de Grote Oceaan. Van het bloedbad van Pearl Harbor tot de dodelijke stranden van Tarawa. Een nieuwe game-engine, Havok™ fysica, teamgeoriënteerde A.I. en meer dan 25 solo-levels brengen de hel tot leven als nooit tevoren.
Release: November 2004.
YOU DON'T PLAY. YOU VOLUNTEER.™
POWERED BY gamespy
PC DVD ROM
EA GAMES
Challenge Everything™

STEVEN

IMPORT

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	9	10	91

Zelfs als je klaar bent met de dikke singleplayer, blijft er altijd nog eindeloos Xbox Live vermaak over. Onbegrijpelijk dat dit een Asia only release is. Hopelijk komt Microsoft nog bij zijn zinnen...

PHANTOM DUST





Japan verandert na zo'n ontploffing in een puinhoop. Europa met z'n boterberg, melkplas en graanoverschot, in een giga pannenkoek.



Hoe hang je zo'n jas een beetje fatsoenlijk aan de kapstok?



"Shit, kijk die vloer. Is m'n schoonmoeder soms langs geweest?"

Lekker dan! Komt er een super vette Japanse game uit voor de Xbox, brengen de sukkels 'm alleen in Azië uit. Godzijdank is alle tekst en audio in het Engels (toevallig?), dus importeren die hap!

Zoals ik vorige maand al schreef is Phantom Dust afkomstig van Yukio Futatsugi, die onder andere verantwoordelijk was voor de Panzer Dragoon games op de Saturn. En zo gauw je Phantom Dust begint te spelen, merk je dat de drijvende kracht van deze videogame veteraan deze titel in de juiste richting heeft geduwd.

ESPERS

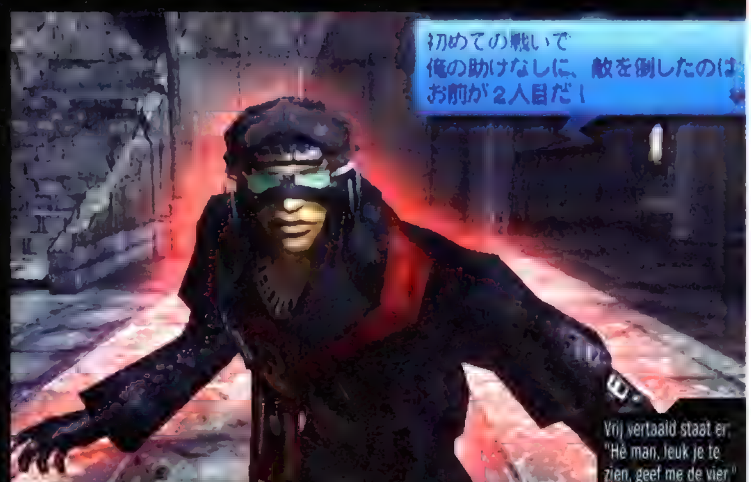
Ondersteund door opvallend stoere en sfeervolle graphics word je in een apocalyptische wereld geplaatst. Er is namelijk een mysterieuze stof op Aarde neergedaald waardoor een enorme ravage is ontstaan. Niet alleen zijn er monsters verschenen en zijn vele steden veranderd in een puinhoop; de gehele mensheid is het geheugen kwijt en ondergronds gegaan.
Gelukkig hebben sommige mensen superkrachten aan deze ramp overgehouden. Het is aan deze zogeheten Espers om de bovenwereld af te speuren, op zoek naar redding. Men kan echter niet langer dan vijftien minuten boven blijven want dan zou alles dat opnieuw is aangeleerd, wederom worden vergeten.
Zoals je waarschijnlijk al vermoedt, behoor jij tot deze Espers, en is het jouw taak om dit filmwaardige verhaal met al zijn verrassende plotwendingen te volgen.

INGEWIKKELD

Het spel kent een uiterst strakke missiestructuur dus op veel vrijheid in de schitterende 3D wereld hoef je niet te rekenen. Vanaf een hub, in de vorm van een ondergrondse stad, neem je opdrachten aan. Deze zijn veelal in deathmatch vorm, waarbij je één of meerdere vijanden moet opsporen en verslaan, terwijl je in eerste instantie alleen kan rondlopen en springen.
Het is zaak op zoek te gaan naar "spheres" (300 verschillende), wiens effecten je naar eigen inzicht aan de vier standaardknoppen kan toekennen. Er verschijnen per keer drie van deze jongens op een vaste locatie in het level, die een aantal verschillende kleuren kunnen hebben.
Zo heb je bijvoorbeeld oranje, blauwe, gele, en groene spheres, die respectievelijk aanvallen, verdedigingen, speciale moves, en statusverandering met zich meebrengen. Deze gebruiken aura, die in de vorm van een zelfregenererende meter rechtsonder in het scherm is te vinden. Sommige abilities hebben meer aura nodig dan andere en ze verschillen eveneens in het aantal keren dat ze zijn te gebruiken. Je zult dus tijdens de gevechten regelmatig jouw set-up moeten aanpassen.
Als je eenmaal een lock-on op een vijand hebt, moet je ook nog eens rekening houden met de afstand, wederom aangegeven met kleuren. Een bepaalde aanval is namelijk alleen effectief op één van de drie gedefinieerde afstanden. Na een tijdje wordt ook nog eens het arsenaal geïntroduceerd dat bepaalt welke spheres verschijnen (te ingewikkeld verhaal voor 1 pagina!), hetgeen het strategische element compleet maakt.

YEAH BABY!

Wat levert dit alles in de praktijk op? Wat dacht je hiervan. Je pikt twee aanvallen en één verdedigingsmove op. Je schiet eenmaal in de lucht zodat er weer drie nieuwe spheres verschijnen en je een levitatie-move in handen krijgt. Je drukt op de lock-on en je weet waar je heen moet. Je springt van een enorme brug af richting een lager niveau en blijft dankzij de levitatie-skill vijftien seconden zweven. Ondertussen is de vijand in zicht en vuur je een aantal reusachtige vuurballen af. Deze projectielen raken echter een gebouw dat in de weg staat en volledig instort. Je valt met een rot snelheid naar de grond, om daar Matrix stijl in een stoere pose te landen. Uiteraard deukt de grond volledig in en schieten de barsten alle kanten op.
Nu schiet de vijand op jou maar met je telekinetische verdediging breek je een stuk van de weg af en gebruik je dit als schild. Je bent nu wel dichtbij genoeg om op hem in te beuken en het gevecht raast verder. Yeah baby!
Als het intrigerende verhaal niet genoeg is om je door Phantom Dust heen te trekken, dan zijn de vette deathmatch stijl gevechten het dus wel.



Vrij vertaald staat er: "Hé man, leuk je te zien, geef me de vier."

> "ALS HET INTRIGERENDE VERHAAL NIET GENOEG IS DAN ZIJN DE VETTE DEATHMATCH STIJL GEVECHTEN HET WEL."

BORIS  STEVEN 

EEN GEZELLIG ONDER

Nog volledig onder de indruk van hun ervaringen met de PSP op de Tokyo Game Show 2004 chatten Boris en Steven nog effe rustig online na over hun ervaring met Sony's handheld. En waar hebben twee professionele gamejournalisten het dan zoal over? Lees maar gezellig met ons mee...



CHAT

Boris twas me wat he Steve?

Steven Nou Boris zeg dat wel. Wij waren zo'n beetje de eerste kaaskoppen die met onze vette handjes de PSP te grazen mochten nemen. Jouw eerste indruk, teleurgesteld of aangenaam verrast?

Boris Aangenaam verrast natuurlijk. Ik ben namelijk echt een console gamer die weinig heeft met handhelds. Voornamelijk omdat ik de graphics zo vind tegenvallen maar daar is nu eindelijk verandering in gekomen. De PSP ziet er schitterend uit. Echt bijna PS2 kwaliteit.

Steven Yep, da's waar. Mede dankzij het kleine schermpje (vergeleken met een TV) met een aanzienlijke resolutie ziet alles er haarscherp uit. Maar los van de games was ik vooral erg te spreken over het design. We hadden het apparaatje natuurlijk al gezien op de E3, maar als je 'm in je handen hebt besef je pas echt hoe vet dat ding is. De maat is perfect en het ongekend grote scherm (voor een handheld natuurlijk) zorgt er voor dat je tijdens het spelen niet in je PSP hoeft te kruipen om alles te zien.

Maar er werd wel al gespeculeerd over de kwetsbaarheid van het scherm, aangezien het geen bescherming heeft, en alhoewel ik nog geen krassen zag, was ie wel erg snel vies en vettig.

"HET HELE DING STRAALT KWALITEIT UIT. WAT DACHT JE VAN DE STIJLVOLLE DOORZICHTIGE SCHOUDERKNOPPEN? HOE WREED ZIJN DIE!"

Boris Ja dat was opvallend. Juist omdat zoveel mensen op de Tokyo Game Show dat ding in hun vette sushi vingers hielden, werd het apparaatje in no-time zo smerig dat je het bijna niet meer zelf wilde vasthouden. Gelukkig liepen er James met een bus glassex rond die het ding om de tien minuten een poetsbeurt gaven.

Overigens voelde de PSP lekker solide en van staal. Ik was bang dat het echt zo'n plastic ding zou zijn waarvan je al weet dat het kapot gaat nog voordat je het voor de eerste keer uit je klauwen hebt laten vallen.

Steven Sony moest ook wel met een stevig dingetje op de proppen komen want het gevoelige UMD lezertje moet ook tegen een klap kunnen. Gezien de soliditeit van de Minidisk denk ik echter dat het allemaal wel goed zit met de duurzaamheid van de PSP. Ik was inderdaad erg te spreken over de algemene feel van de handheld. De knoppen voelden vertrouwd aan, niet alleen omdat deze een overeenkomstige lay-out hebben als de PS controller maar ook omdat ze van dezelfde kwaliteit zijn. Het hele ding straalt gewoon kwaliteit uit. Wat dacht je van de stijlvolle doorzichtige schouderknoppen? Hoe wreed zijn die!

Boris Inderdaad, die zijn stoer. Maar vergeet ook niet het uiterst ingenieuze analoge pookje. Dat hebben ze zo slim bedacht. Het pookje beweegt namelijk niet rond één punt zoals bijvoorbeeld de analoge stick op de controller van je console maar het beweegt stiekem naar links, rechts, onder en boven. Het is moeilijk om uit te leggen maar het is meer een schuifje dan een pookje. Ik denk dat je 'm zelf een keer in je handen moet hebben om te begrijpen hoe goed het voelt en hoe slim het ontworpen is.

Steven Yep, zeker met een game als Coded Arms, een FPS. Daar was het heel relaxed om de bewegingsvrijheid van het pookje te hebben, ondanks dat deze een digitaal signaal geeft.



Ape Escape



Tiger Woods

Maar goed, ik denk dat we het er over eens zijn dat er op de PSP zelf niets valt aan te merken. Het belangrijkste voor het slagen van een nieuwe console blijft natuurlijk de games line-up. Wat vond je van de aanwezige spellekes?

ONSJE OVER DE PSP



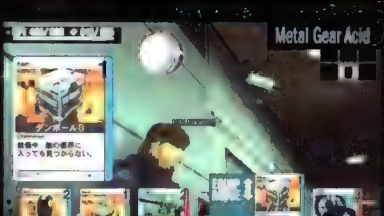
CONCLUSIE BORIS

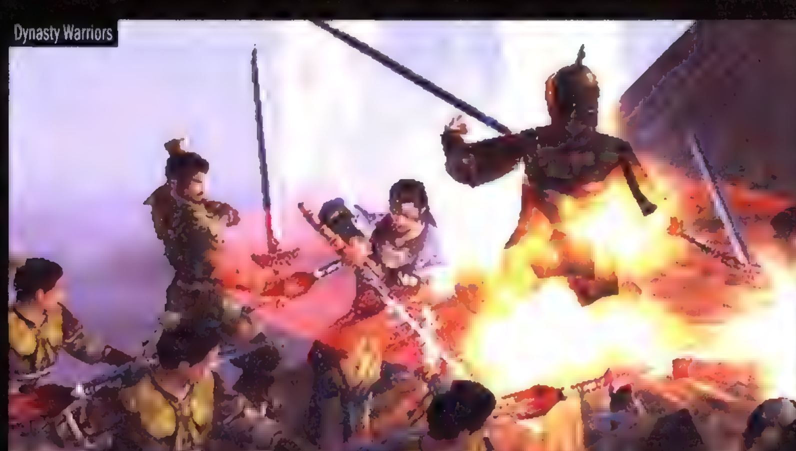
Het was een indrukwekkende ontmoeting met de PSP. Vooral omdat ik niet echt een handheld gamer ben.
Ik heb wel een GBA SP maar ik speel eigenlijk maar twee games: Tetris en Advance Wars 2. Zoiets wil ik dus ook spelen op mijn PSP.
Puzzelgames en strategygames dus en het is maar de vraag wat we op dat gebied allemaal kunnen verwachten.
Acid was een stap in de juiste richting en ik heb ook een Puzzle Bobble variant gespeeld op de Tokyo Game Show maar er moet nog heel wat water door de wijn stromen *(Huh? Dat lijkt wel een spreuk van Jan - Ed)* voordat ik zelf een trotse PSP bezitter zal zijn.

CONCLUSIE STEVEN

De PSP stal natuurlijk niet zomaar de show op de TGS.
Het is een vette gadget waar ik graag mee gezien wil worden. Hij ziet er koel uit, voelt goed aan en de games zien er vet uit.
Over beschadigingen maak ik me niet druk want ik ben erg voorzichtig met dergelijke spulletjes. En zoals ik al zei, ik denk dat het batterijgebruik ook wel los zal lopen.
Ik miste alleen echt die exclusieve titels waarvoor ik een systeem koop.
Tuurlijk wil ik graag een PSP maar los van Acid zijn er nog niet echt games die ik 'moet' spelen... nog niet.


Train Simulator


Metal Gear Acid


Dynasty Warriors

Boris Nou dat viel me alleszins mee, Steve. Ik heb Metal Gear Acid helemaal kapot gespeeld en ook Need for Speed: Rivals en die nieuwe Ridge Racer zagen er goed uit. Al moet ik er wel bij zeggen dat ik never ever een racegame op een handheld zou spelen.
Ik wacht eigenlijk nog op een vette RTS game of een RPG met een beetje diepgang. Tot die tijd ga ik me verdiepen in de moddervette turnbased actie die MG Acid me gaat bieden. Ik hoop alleen wel dat die batterij lang genoeg mee gaat om me te vermaken op een van de vele transatlantische vluchten naar een developer in Verweggistan. Want ik hoor dat er weer een aantal grote perstrips zitten aan te komen...

Steven Da's waar, maar dat hele batterij verhaal zie ik dan wel. Als het echt een drama blijkt dan zal Sony ongetwijfeld binnen niet al te lange tijd een speciale batterij uitbrengen, hopelijk tegen een zacht prijsje.
Mijn grootste probleem zit 'm toch echt in de game line-up. Het is niet dat er geen vette titels aanwezig waren maar ik kende het allemaal wel al voor mijn gevoel. Ports van PS2 games, of nieuwe versies van bestaande franchises. De GBA is natuurlijk gedeeltelijk een herleving van de SNES, maar dat is tenminste zo lang geleden dat het leuk is om weer al die games te spelen. De PS2 geschiedenis is nog te vers om nu al te herkauwen. Ik hoop wel dat Sony binnenkort met exclusieve must play content gaat komen zoals Metal Gear Acid. Anders zit ik wel met een vette handheld, maar zonder noemenswaardige games.


Alleen bij
Free Record Shop
the limited director's edition
DIRECTOR'S EDITION DVD
MEDAL OF HONOR
PACIFIC ASSAULT
PC CD-ROM SOFTWARE
EA GAMES
De limited edition bevat o.a.:
• Exclusieve prijsvraag; jouw gezicht in de game
• Exclusieve Maps; geeft jou voordeel
• Exclusieve "Making of" en vele andere extra's
MEDAL OF HONOR
PACIFIC ASSAULT
PC-GAME
59.99
Ook voor spelcomputers ga je natuurlijk naar Free Record Shop!
Prijswijzigingen voorbehouden. Prijs geldt niet in combinatie met andere acties en/of aanbiedingen, alleen in Nederland en zolang de voorraad strekt.
free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT
www.FreeRecordShop.nl

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	8	77

MK: Deception heeft dankzij de online mogelijkheden en de giga hoeveelheid aan content een flinke streep voor op vele concurrenten... alleen wel jammer dat de gameplay lichtelijk teleurstelt.

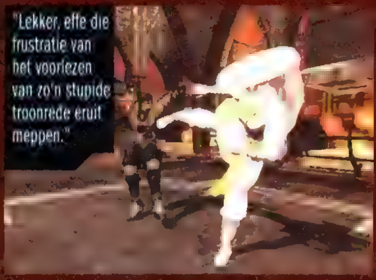
MORTAL KOMBAT

DECEPTION





Mortal Kombat Chess oftewel schaak-matten.



"Lekker, effe die frustratie van het voorlezen van zo'n stupide troonrede eruit meppen."



"Kom maar dichterbij als je durft. Ik gebruik deo met de geur van overjarige camembert."



"Jongens, kijk goed naar mijn houding. En zorg er dan tegelijk voor dat die stropdas recht voor je lul hangt."

Als je Midway's nieuwste editie uit de ooit zo succesvolle Mortal Kombat-reeks moet vergelijken met z'n voorganger Deadly Alliance, dan zul je tot de conclusie komen dat er in de speelwijze niet al te veel veranderd is. Een gemiste kans?

Iedereen die MK: Deception speelt en de voorganger Deadly Alliance kent, zal de overeenkomsten opvallen. De characters beschikken ook nu weer over een drietal stijlen (eentje met een wapen) die grofweg geschat zo'n vijftig moves beslaan, en de gameplay is praktisch onveranderd gebleven. Da's op zich geen slecht nieuws voor de Deadly Alliance-fans maar wie meer een liefhebber is van het oudere MK-werk of ooit in aanraking is gekomen met andere 3D fightinggames als Soul Calibur 2, Virtua Fighter 4 of Tekken 5, zal merken dat de actie in Deception lang niet zo uitgebreid en gevarieerd is als in de zojuist genoemde games.

ZONDE

Ergens kan ik de gedachtengang van de ontwikkelaar wel begrijpen. MK: Deadly Alliance verkocht gewoon erg goed, maar dat betekent in dit geval wel dat de gameplay qua diepgang een buiging moet maken voor een hoop andere fightinggames. Er is simpelweg te weinig ruimte voor improvisatie, iets wat je bij veel andere titels wel vindt. Fok je bijvoorbeeld een chain combo op dan zul je vervolgens lijdzaam moeten toezien hoe je tegenstander je helemaal naar de kloten trapt en slaat (al dan niet afgemaakt in stijl met de welbekende finishing move).
Een ander voorbeeld: kom je erachter wat de meest krachtige combo is dan zou je wel een heel grote sukkel zijn om deze niet keer op keer toe te passen. Met andere woorden: zeg maar dag tegen je veertig andere moves.

Dat soort dingen zie ik in een Soul Calibur 2 of Virtua Fighter 4 niet zo snel gebeuren, wat jij? Best zonde dus, zeker als je nagaat dat er een aantal nieuwe modes aanwezig zijn die deze titel juist onderscheiden van de rest.

OVER THE TOP

Over de standaard Kombat-mode (Arcade, Vs. en Practice) zal ik verder niet uitweiden, dat concept is inmiddels wel bekend. Wel wil ik Midway props geven voor de battle arena's die fraai ogen en barsten van de dodelijke vallen, spiezen en meer van dat soort lugubere ongein. Deze settings sluiten wat dat betreft naadloos aan bij de over the top action die we van de serie gewend zijn.
Nieuw zijn Chess Kombat (een combinatie van schaken en knokken; een beetje zoals Archon, een oldschool Commodore 64 game), Puzzle Kombat (waarin onder meer een Tetris-achtige game met een bloederig sausje wordt overgoten) en Konquest (een soort mini-RPG waarin je de immense MK-wereld afstruint om moves te leren en in het bezit te komen van een grote hoeveelheid interessante items).

AFWISSELING

Je zou verwachten dat laatstgenoemde veruit de meest interessante mode is, maar het tegendeel is waar. Je bent weliswaar heel wat uurtjes bezig om Konquest tot een goed eind te brengen, maar de gameplay wordt al snel repetitief en van de tergend slechte voice-overs word je ook niet blij.

> "DECEPTION STELT ZOWEL PS2- ALS XBOX-BEZITTERS IN STAAT OM ALLE MODES ÉÉN TEGEN ÉÉN ONLINE TE SPELEN!"

Het is dan ook een mode die je één keer uitspeelt en vervolgens voor de rest van je leven laat voor wat ie is. Nee, wat dat betreft beleefde ik meer plezier aan Chess en Puzzle Kombat, die een welkome afwisseling zijn op de standaard gevechten.
Over welkome afwisseling gesproken: Deception stelt zowel PS2- als Xbox-bezitters in staat om alle modes één tegen één online te spelen! Helaas was het voor mij nog niet mogelijk deze te checken (komen we later in de Online rubriek ongetwijfeld nog op terug) maar als ik de verhalen van gasten uit de biz moet geloven die het online gedeelte wel hebben kunnen testen, kunnen we rekenen op zo goed als lag-free speelbaarheid. Dikke kans dat dit van alle opties de grote publiekstrekker gaat worden.
Het is voor mij in ieder geval dé reden om Deception in huis te halen want voor diepe, gevarieerde gameplay zoek ik mijn heil liever bij de toppers van Namco en Sega.

MIDWAY • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.MKDECEPTION.COM

GENRE: FIGHTING • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

PLAYSTATION 2

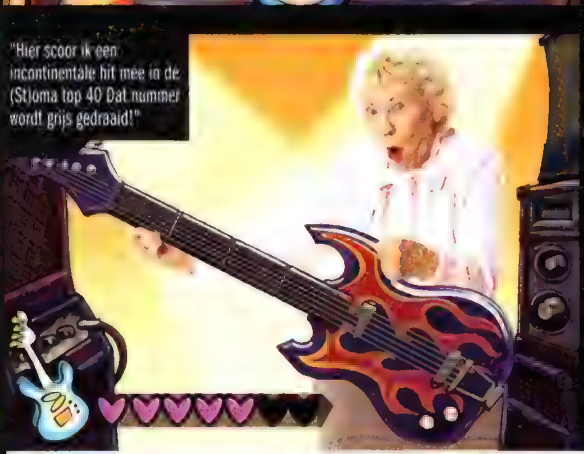
OUT NOW • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

SCORE 80 | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | JEROEN

EYE TOY PLAY 2



"Een dubbele cheeseburger. En veeg die grijns van je smoel, balgehakt!"



"Hier scoor ik een incontinentale hit mee in de (St)oma top 40 Dat nummer wordt grijs gedraaid!"

Leg de joypads maar aan de kant, het is weer de hoogste tijd om rare bewegingen voor je televisietoestel te maken.

Sony brengt eindelijk een vervolg op het succesvolle Eye Toy Play uit. Dit tweede deel staat barstensvol verschillende soorten beeldspelletjes, die deze keer meer als volwaardige spellen aanvoelen. Niet langer sta je jezelf uit te sloven voor het scherm zonder dat je het idee hebt progressie te maken want dit-maal zijn de spellen beter in de game geïntegreerd en kan het voorkomen dat jouw spelletje wordt onderbroken voor een bonussectie of eindbaasgevechten. Zo moet je in het spelonderdeel 'Apenkooi' als een aap van een gebouw naar beneden slingeren. Dit doe je door in een klein scherm waarin je jezelf ziet, de hoeken aan te raken. De aap zal dan die kant opslingeren.
Hierbij moet je natuurlijk vijanden ontwijken en punten in de vorm van fruit bij elkaar sprokkelen. Maar je zult ook in een bonusniveau terecht kunnen komen of een wedstrijdje afdalen moeten houden met een concurrent. Er is dus meer afwisseling binnen een speltype.

KOKEN

Een ander voorbeeld is het spel 'Meesterkok'. Hier moet je verschillende bestelde gerechten bereiden zoals hamburgers met frietjes of pannenkoeken met ijsjes. In rap tempo komt de serveerster langs met bestellingen die jij dan klaar moet maken.
Pak een broodje, stukje vlees erop, wat kaas erbij, een bammetje er bovenop en klaar is Kees. Het kan echter voorkomen dat de kaas op is, dan verspringt het scherm naar een ander spelonderdeel, namelijk het raspen van de kaas. Aan het einde van 'een dag' werken zul je het op moeten nemen tegen een andere kok in een wedstrijdje augurken snijden, tomaten pletten of kaas raspen. Wederom die afwisseling dus.

PROBLEEMPJES

Er zijn in dit tweede deel tal van dit soort spellen aanwezig, variërend van muziekspellen als 'Luchtgitaar' of 'Drumstel' tot behendigheidsspellen als 'Bubbel Pop'. Ook oude bekenden zijn weer van de partij zoals het karatespel 'Kung2' of het boksspel 'Knock-out'. Naast al die verschillende spellen zijn er genoeg extra's voorhanden. Zo vonden wij de 'Spy Toy' optie uitermate geschikt om de koelkast in het testhok in de gaten te houden. Kunnen we eindelijk die freelancer in de kraag vatten die steeds het bier opdrinkt.
Er kleven echter nog wel wat nadelen aan deze versie van Eye Toy Play. Zo werkt bij sommige spellen de registratie van bewegingen nog niet goed. Bij het spel 'Doe-het-zelver' bijvoorbeeld, zat ineens de zaag op m'n hoofd geplakt en die kreeg ik er niet meer vanaf. Ook bij de muziekspellen was dit soms een probleem.
We hopen dan ook dat deze missertjes weggewerkt zijn in de uiteindelijke versie want het was soms behoorlijk storend.

XBOX

OUT NOW • PHANTAGRAM • GLOBAL DISTRIBUTION • TEL: 010-2950717 • WWW.KINGDOMUNDERFIRE.COM

SCORE 82 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | JEROEN

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS



Wat een showbink. Een beetje die speer achter z'n rug om gooien. Het lijkt Seedorf wel die 2-0 voor staat.



"Ten strijde mannen. Niemand knipt ongestraft een stuk uit onze vlag!"

Een strategische druk-zoveel-mogelijk-op-een-knop spel met een vleug rollenspelelementen erin? Nou, dat klinkt reuze opwindend...

We maken dan op de redactie wel altijd grapjes over Jan en zijn "RTS met RPG invloeden" maar deze strategiegame met rollenspel invloeden en een grote dosis hack and slash werd mooi door ondergetekende voor zijn neus weggepikt. Ik was er namelijk bijna zeker van dat dit middeleeuws ogende spel van Koreaanse komaf iets voor mij zou zijn.

GENGRES

Het lijkt wellicht ingewikkeld, zo'n spel waarin allerlei verschillende genres met elkaar verweven zijn; toch is het redelijk simpel te spelen, vergelijkbaar met een willekeurig realtime strategiespel. Je geeft opdrachten aan je troepen en zij voeren deze uit.
Selecteer bijvoorbeeld een gezelschap en vink op een kaart (die naar voren te halen is met de R-knop) aan waar zij naartoe dienen te lopen. Kom je tijdens je wandeling in contact met een vijandelijke troep dan is het knokken geblazen. Het spel verandert dan van strategiespel in een hack and slash game. Van de groep neem jij de leider onder je hoede en het is zaak om zoveel mogelijk vijanden uit te schakelen. Dus sla je tientallen verschillende tegenstanders van je lijf terwijl een aantal metgezellen dat ook doet. Daarbij kun je verschillende combo's uitvoeren alsmede de hulp van je teamgenoten inroepen. Het is een grote chaos op het scherm en jij zit er midden in.

OPDRACHTEN GEVEN

Terwijl je al rammend op de knoppen zoveel mogelijk orcs doodt, kun je ook nog wat troepen op strategische plaatsen neerzetten, denk aan boogschutters of je cavalerie. Met een druk op de knop (L of R) bestuur je één van deze groepen en zo kun je dus de opdracht geven om het groepje in gevecht te hulp te komen. Laat de boogschutters bijvoorbeeld wat pijlen op de slechteriken afschieten of galoppeer met je cavalerie op de booswichten in.
Het grootste probleem waar ik op stuitte, was dat ik steeds handmatig deze troepen aan moest sturen. Ze kwamen nooit zelfstandig op het idee om mij te hulp te schieten.

STRATEEG

Als strateeg kun je je lol op met deze titel maar ook als rollenspellen liefhebber valt er genoeg te beleven. Zo zullen de vaste personages in het spel sterker worden naarmate ze meer tegenstanders verslaan, kun je ze extra vaardigheden bijbrengen of ze in een nieuw harnas steken inclusief een paar nieuwe wapens.
Overigens kun je ook magie hanteren; wat te denken van een grote vuurbal of wat helende spreuken?
Nee, mijn voorgevoel klopte; afgezien van wat kleine minpuntjes doet Kingdom Under Fire weinig fout, en speelt het heerlijk weg.

OUT NOW • LONDON STUDIO • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

PLAYSTATION 2

SKATE | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 5 | 60 SCORE

THIS IS FOOTBALL 2005

Met concurrenten als PES 4 en FIFA 2005 moet je wel van heel goede huize komen om indruk te maken in het footiegame genre. Sony doet wederom een poging...

Je kunt jezelf afvragen of een voetbalspel bestaansrecht heeft als ie niet vanuit de studio's van EA of Konami afkomstig is. FIFA 2005 pakt immers zo'n beetje alle gamers die van een luchtig potje voetbal houden, terwijl PES 4 met z'n diepe gameplay weer de hardcore footie freaks dag en nacht bezighoudt. Of er dan plaats is voor nóg een voetbalspel valt te betwijfelen. Sony denkt echter van wel, getuige hun toch al enkele jaren durende toewijding aan de eigen TIF-serie. Blijkbaar heeft deze reeks in de loop der jaren een aardige fanbase opgebouwd, anders had men de stop er al lang uit getrokken.

GEEN ONTWIKKELING

Had ik met het eerste TIF-deel nog het idee dat de game aardig wat potten kon breken in het genre, dat werd per editie minder en minder. De reeks wist zich niet te ontwikkelen zoals bijvoorbeeld Konami's PES-serie, en ook al hield de gameplay een beetje het midden tussen FIFA en PES, de games speelden nooit echt lekker weg. Er waren simpelweg te veel dingen die niet klopten of niet goed uitgewerkt waren, en ook dit jaar legt men het weer af tegen de andere twee grootmachten.

EYETOY

De sterke punten van TIF 2005 zijn ongetwijfeld de online mogelijkheden en de implementatie van de EyeToy. Met laatstgenoemde is het nu mogelijk om je eigen kop (inclusief verscheidene gelaatsuitdrukkingen) op een speler naar keuze te plaatsen. Erg leuk. Wat de online opties betreft, kun je ook nu weer met acht man tegen elkaar spelen; nieuw is de mogelijkheid deel te nemen aan Europese competities en toernooien (die je overigens ook zelf kunt creëren). Dit zal vele TIF-liefhebbers ongetwijfeld tot grote tevredenheid stemmen.

KUNSTSCHAATSERS

En daarmee heb ik meteen zo'n beetje al het leuke aan TIF 2005 opgenoemd. Ik struikel in deze nieuwe editie namelijk opnieuw over te veel punten die het speelplezier danig bederven.
Zo zijn de spelersanimaties vrij slecht uitgewerkt, lijken de heren nog steeds als kunstschaatsers over een ijsbaan te glijden, gebeuren er de meest vreemde dingen met de bal (de physics deugen voor geen meter en vaak is de snelheid van de bal onlogisch), is het gebrek aan licenties schrijnend en oogt het spel over het algemeen nogal flets.
En ook al doet dit jaar Wilfred Genée (die presentator van Voetbal Insite) z'n uiterste best om er met zijn commentaar nog iets van te maken, het wil nooit echt spectaculair worden.



Aan sommigen blijf je zien dat ze een communistische opvoeding hebben gehad.



Aan sommigen blijf je zien dat ze er geen reet van kunnen.

OUT NOW • IRRATIONAL GAMES • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.TRIBESVENGEANCE.COM

PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 84 SCORE

TRIBES VENGEANCE

Tribes blijft een vreemde eend in de online shooter bijt. Zal Vengeance de stammenstrijd opnieuw doen oplaaien?

Als je dacht dat de makers van Unreal Tournament en Battlefield zelf hun verslavende gameplay hadden bedacht, dan heb je het mis. In beide series zitten heel veel elementen die teruggrijpen naar de eerste Tribes games, met Starsiege Tribes als startpunt.
De Tribes games waren echter behoorlijk hardcore door hun gigantische maps, verschillende classes, tactieken en de speciale manier van wapens en voertuigen vergaren. Dit concept werd met Tribes 2 verder uitgewerkt en verfijnd. De game kwam echter zo buggy op de markt dat ontwikkelaar Dynamix de wacht werd aangezegd. Vele patches later speelde Tribes 2 als een tiet, echter de naam was al bezoedeld.
Irrational heeft de Tribes fakkel overgenomen en opvallend goed werk geleverd. Het spel is duidelijk minder hardcore geworden en in multiplayer absoluut verslavend. Daarnaast is er ook nog een volledige verhalende singleplayer campagne waar je zeker tien à vijftien uurtjes zoet mee bent en waarin je alles leert dat van levensbelang is in multiplayer. Zo kom je in aanraking met alle voertuigen, verdedigingstactieken etc. en vormt 't dus de perfecte training voor je latere online battles.

MINDER DIEP

De online gameplay blijft echter de grootste lokker. In vergelijking met Tribes (1) is TV (Tribes Vengeance) een stuk gebruiksvriendelijker en minder diep geworden. Weg zijn de radars en de mogelijkheden om teams te coördineren, weg zijn de consoles waar je voertuigen moest 'kopen'. Nu poppen de voertuigen at random op.
Ook de basissen zijn kleiner en de enorme maps zijn... eeeh... iets minder enorm. Ze zijn nog steeds 'huge' maar het is duidelijk dat TV wat sneller en meer arcade (UT) is geworden.

MULTI-TRIBES

Wat online meesterlijk is gebleven zijn de jetpacks. Ook de speelmaps zijn namelijk nog steeds omvangrijk en knallen met 32 spelers met jetpacks op je rug zorgt voor een aangename sensatie. De voertuigen zijn beperkt tot vier; een buggy en een jettank voor op de grond en een zwevende fighterpod en een Assault ship voor in de lucht.
De vier klassen zijn behouden: Kinetic Light Armor, Natural, Medium Armor, Colosus Heavy Armor. Oftewel de kwetsbare, maar razendsnelle vlaggengapper annex sniper, de allround speler en de trage, sterke bul annex basisverdediger. TV kent naast Capture The Flag nog vier multiplayer modes waaronder Ball, (gejat van UT's Bombing Run) en Fuel waar beide rivaliserende teams zo snel mogelijk brandstoftanks moeten scoren. Tribes' wraak is dus uiteindelijk best wel zoet, al is de game tegelijkertijd een knieval naar een groter publiek en zullen hardcore Tribes spelers niet alle design keuzes diggen.



Dat lijkt wel een bouwpakket van Master Chief.



"Da's dus te vroeg heren van de special effects. Laat 'm eerst goed richten..."

PC — OUT NOW • BLACK SEA STUDIOS • SUNFLOWERS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.KNIGHTS-OF-HONOR.NET

SCORE 70 | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | JAN

KNIGHTS OF HONOR



Da's wel leuk aan zo'n ontdekkingsreis; dat je de oorspronkelijke bevolking kan vertellen waar ze wonen.



"Zo, dat oude omaatje dat hier woont, zal het in vervolg wel laten om haar rollator tegen de kasteelmuur aan te parkeren."

Paarden en kastelen... ridders en kantelen... katapulten en minstrelen... gaan de middeleeuwen ons nooit vervelen?

Net als WO II altijd een inspiratie zal blijven voor games, boeken en films, zal ook de Middeleeuwen met hun burchten, ruiters te paard en katapulten dat blijven... en als ridderadept ben ik daar natuurlijk erg blij mee (tja, dat krijg je als je vijf jaar lang college hebt gehad van Middeleeuwendeskundige Herman Pleij).

Je begint de game door een tijdperk te kiezen (11e, 13e of 14e eeuw) en daarna is het landje pik totdat je de grootste bent. Er zijn een slordige 150 stukken op de landkaart te verdelen en die wil je natuurlijk allemaal hebben, hebben, hebben! Ieder territoriumstukje heeft een stad, en is de stad van jou dan is het stuk land van jou.

BEPERKT

Voor het zover is moet je echter heel wat menuutjes en submenuutjes doorlopen, troepen aansturen, spionnen laten spioneren, diplomatie toepassen, je economie op poten hebben enzovoorts.

Daarbij komt dat het RTS deel van de game redelijk simpel is. Knights of Honor vergelijken met Rome: Total War is oneerlijk maar ook als je die game niet meerekent, dan zijn er – als het je puur om de strategische battles met ridders gaat – een trits betere games voorhanden. Sterker, de battles zijn echt kinderlijk eenvoudig en vragen weinig strategisch inzicht. Het is het voorwerk dat telt, maar de mogelijkheden op het slagveld zelf zijn te beperkt.

MACHT

Het spel heeft haar zaakjes wat betreft actie en reactie wel goed voor elkaar. Sneaky pacten sluiten met de ene partij, luistervinken bij de ander, rebellerende bevolking tevreden houden of opstanden de kop indrukken, religie, belasting... alles is vertakt in het spel. De manier waarop je macht groter dan wel kleiner wordt, heb je dus uiteindelijk zelf in de hand al hoef je geen afstammeling te zijn van koning Salomon om dit tot een succes te brengen.

Daarnaast mag je voor al je taken ook behoorlijk wat tijd uittrekken want je rijk groeit niet binnen een paar muisklikken. Maar ook deze gameplay elementen hebben we al in vele andere games gezien.

ENZYMEN OP KWEEK

Al met al is Knights of Honor een vakkundig, compleet en goed spel maar ja, of dat genoeg is? Een bioloog die met een microscoop twaalf uur per dag enzymen op kweek bekijkt, kan ook vakkundig, compleet en goed zijn maar is tegelijkertijd ook een beetje saai... en dat is Knights Of Honor ook.

Je moet veel geduld hebben en het spel is uiteindelijk meer een regel/bouwsim dan een RTS. Het is maar dat je het weet...

XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

SCORE 81 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SKATE

LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE



"Als je 'm toch alleen maar staat af te leiden, gooi dan maar wat meer knoopjes open."



"Jongen toch, je moeder zei nog dat je een muts op moest. Nou is je haar stijf bevroren."

Toen ik te horen kreeg dat ik deze RPG van een review diende te voorzien, ben ik als een speer naar de videotheek gerend. Ik had de LotR-trilogie nog niet gezien. Jaja, shame on me...

Wel, het was een lange zit (ik heb het uiteindelijk maar verdeeld over twee dagen) maar ik had na het eind van het derde deel wel helemaal de juiste vibe te pakken om The Third Age eens goed onder de loep te nemen.

Inmiddels ben ik flink wat uurtjes bezig geweest met deze game en kan niet anders dan melden dat EA goed werk heeft verricht. Je speelt weliswaar niet met de belangrijke personages uit de films (al zullen Aragorn, Legolas en Gandalf in latere fases in de game zo nu en dan de helpende hand bieden) maar het plot steekt dermate goed in elkaar dat geen enkele LotR-liefhebber daar om zal malen.

Speelbaar zijn zes characters, waaronder Berethor (een Gondorian), Idrial (een elf) en Hadhod (een dwerg), allen in het bezit van een karakteristiek wapen en de nodige spirit en special attacks. Hun aanvankelijke missie is om orcs en ander ongedierte te verslaan, Boromir op te sporen en ervoor te zorgen dat the One Ring niet in het bezit komt van Sauron. Gaandeweg komen onze helden er echter achter dat er een luchtje zit aan hun missie; de bitch van een Saruman blijkt het zaakje flink gemanipuleerd te hebben. Da's mooi klote.

BATTLESYSTEEM

Het is de bedoeling dat je met een personage naar keuze door de mooi vormgegeven 3D werelden loopt, op zoek naar de nodige items en upgrades.

Zodra vijanden je pad kruisen, schakelt de gameplay over naar het turn-based battlesysteem, waarin je drie personages tot je beschikking hebt. Merk je dat een van hen te kort schiet in de strijd (bijvoorbeeld wanneer je vijanden op een berg staan en je dus niks hebt aan je dwerg met zijn bijl) dan kun je die met een simpele druk op de knop vervangen door een personage dat je beter van pas komt.

AUTHENTIEK

Oké, het battlesysteem met het typische level-building concept is nauwelijks innovatief te noemen ('t is eigenlijk gewoon goed gejat van Square's Final Fantasy X) maar wat boeit het. De mix van adventure en RPG-gameplay is goed gebalanceerd, de moeilijkheidsgraad steekt prima in elkaar en de game ademt met de lekkere graphics, voice-overs, geluidseffecten en tussenfilmpjes (overgenomen uit de films) een authentiek LotR-sfeertje, iets wat de fans van de films ongetwijfeld blij zal maken.

EA toont met The Third Age aan dat het in staat is een zeer goede RPG in elkaar te flansen.

Ik durf zelfs te stellen dat deze titel absoluut niet onderdoet voor het betere Square werk.

PLAYSTATION 2

SKATE | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 78

SINGSTAR PARTY

SingStar ontketende nog geen half jaar geleden een ware karaoke-hype in ons land. Logisch dus dat Sony er vlak voor de feestdagen nog een vervolg uit trapt.

Sony had in principe de makkelijke weg kunnen bewandelen door nog geen half jaar na de release van SingStar een goedkope add-on zonder toeters en bellen te releasen, maar enkel en alleen met een stapel nieuwe songs. Gelukkig heeft men hier niet voor gekozen.

Zo kent het vervolg SingStar Party naast dertig nieuwe nummers ook een aantal nieuwe multiplayer modes die voor wat meer variatie zorgen en het competitieve element plus de 'speelvreugde' (geen idee hoe ik het anders zou moeten noemen) danig verhogen.

DUETTEN

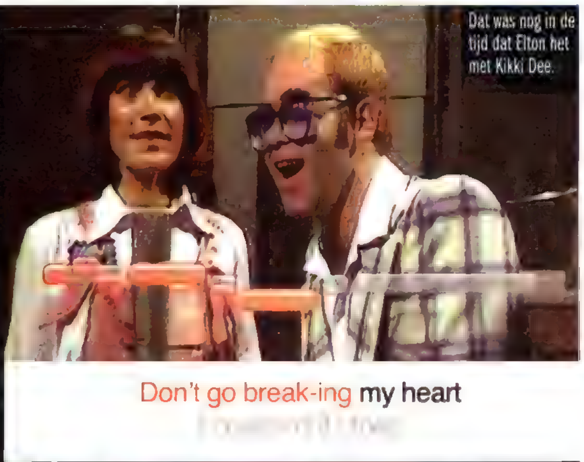
Zo kun je nu bijvoorbeeld ook duetten zingen, waarbij je gaat voor een gezamenlijke score. Hierbij dient de ene zanger(es) de tekst van artiest a mee te zingen en de andere de tekst van artiest b.

Minstens zo leuk is de two-player battle variant, waarbij hetzelfde principe geldt, alleen zing je in dit geval tegen elkaar in plaats van met elkaar. Overigens is het nu ook mogelijk om het in je eentje op te nemen tegen de originele artiest. Zo zijn er nog een aantal interessante varianten aan de al bestaande modes toegevoegd die de houdbaarheid van dit vervolg absoluut weten te verlengen. Sony is tevens zo aardig geweest om voor cross-disk compatibility te zorgen. Dit wil zeggen dat de dertig songs uit de originele SingStar in de jukebox van SingStar Party gegooid kunnen worden. De duetten uit het origineel zijn nu tevens opgedeeld in losse parts, zodat je ook die nummers zowel in co-op als battle mode kunt zingen. Kijk, da's nu klantvriendelijk bezig zijn, zeg ik dan.

OUDEN DOOSCH

Wat ik wel jammer vind, is dat de nieuwe line-up niet echt tot de verbeelding spreekt en misschien wat te veel op de wat oudere doelgroep gericht is. Songs als Take Your Mamma van Scissor Sisters en Year 3000 van Busted zullen de meesten van ons weinig zeggen. Semi-bejaarden zullen hard gaan op Elvis' Way Down en Little Richard's Tutti Frutti, terwijl de jonkies zich kunnen vermaken met Survivor van Destiny's Child en Fallin' van Alicia Keys.

Het aantal recentere nummers steekt echter schril af tegen de hoeveelheid 80's songs, die naar mijn mening wat aan de ruime kant is. Songs als Ashford & Simpson's Solid en Spandau Ballet's Gold zullen wellicht de oudere jongeren onder ons enthousiasmeren maar of de kids het vreten, waag ik te betwijfelen. Ik zeg niet dat er in een eventueel volgend deel allemaal K3-achtige songs op moeten maar wat meer muziek uit deze eeuw zou denk ik geen kwaad kunnen. Het lijkt me immers sterk dat enkel en alleen dertig plussers zo gek zijn om met een microfoon in de hand voor het beeldscherm te gaan staan blèren.



Dat was nog in de tijd dat Elton het met Kikki Dee.



Als Janet Jackson trouwt met George Michael, zou ze Janet Michael Jackson gaan heten.

OUT NOW • BLUE FANG GAMES • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.ZOOTYCOON2.COM

PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 77

ZOO TYCOON 2

Net als RollerCoaster Tycoon 3 gaat ook de beestenbende van Microsoft voor een nieuwe look, waardoor je nu in 3D zebrastront kunt scheppen.

De vorige Zoo Tycoon was een beetje saai. Je hoopte bijna dat er een beest uit zijn kooi zou ontsnappen, zodat er tenminste wat gebeurde. Want hoe leuk was het om vanuit een schuin-vanboven perspectief naar beesten in een kooi te kijken?

Blijkbaar erg leuk voor veel gamers want Zoo Tycoon verkocht als Italiaanse ijsco's op een warme zomerdag.

Voor deel 2 hebben de makers een hele nieuwe 3D engine voor de leeuwen geworpen. Deze toont een cartoony, ietwat kiddy driedimensionaal dierenpark waar je kinderlijk eenvoudig diverse leefomgevingen ontwerpt. Jungles, moerassen, bossen, klimrotsen... alles is met een paar klikjes te realiseren.

De controles zijn simpel, echt pick up & play. Blue Fang Games richt zich duidelijk op de jongere gamertjes die meteen met deze stuff aan de slag kunnen gaan. Het doet een beetje denken aan de World Editor van Sim City 4.

KLEM

Deze keer is er meer interactie met je dieren. Je kunt zieke dieren verzorgen, beesten 'stimuleren' tot het krijgen van jongeren (jonkies trekken meer bezoekers), hokken schoonmaken, beesten voederen en ze trucjes leren.

Minpunten vind ik het soms rare gedrag van de dierenverzorgers. Af en toe staan ze liever stront te scheppen dan dat ze een ziek beest proberen op te lappen. Ik mag aannemen dat er een prioriteitenlijst in hun persoonlijke A.I. eigenschappen verwerk is?

Nog storender zijn kleine collision detecting foutjes. Soms klimmen mijn dieren een heuvel of rots op omdat daar eten ligt, vervolgens raken ze 'klem' en kunnen zie niet meer naar beneden. Het gevolg is dat ze uiteindelijk een hongerdood sterven. Dit komt niet al te vaak voor maar toch.

Hetzelfde kan gezegd worden voor path finding van je personeel. Soms doen ze er onnodig lang over om van a naar b te komen en dat betekent dat ze te laat op de plek van bestemming aankomen. Het zijn slordigheidjes die de goegemeente waarschijnlijk niet opmerkt (of die met een patch eenvoudig te verhelpen zijn).

KIEKEN

In de FreeForm en de Sandbox mode kun je op je gemak je eigen dierentuin maken, terwijl de Campaign mode specifieke eisen neerlegt. Daarbij moet je denken aan taken als het runnen van een park met een heel klein budget.

Blijkbaar moet iedere Tycoon game tegenwoordig een fotografieoptie hebben en Zoo Tycoon 2 dus ook. Hiermee kun je flink inzoomen en je mooiste dierentuin momenten kieken, op internet zetten of in je virtuele fotoalbum stoppen.

Een complete Zoo-Sim dus, alleen vind ik de dertig beschikbare dieren net even te weinig.

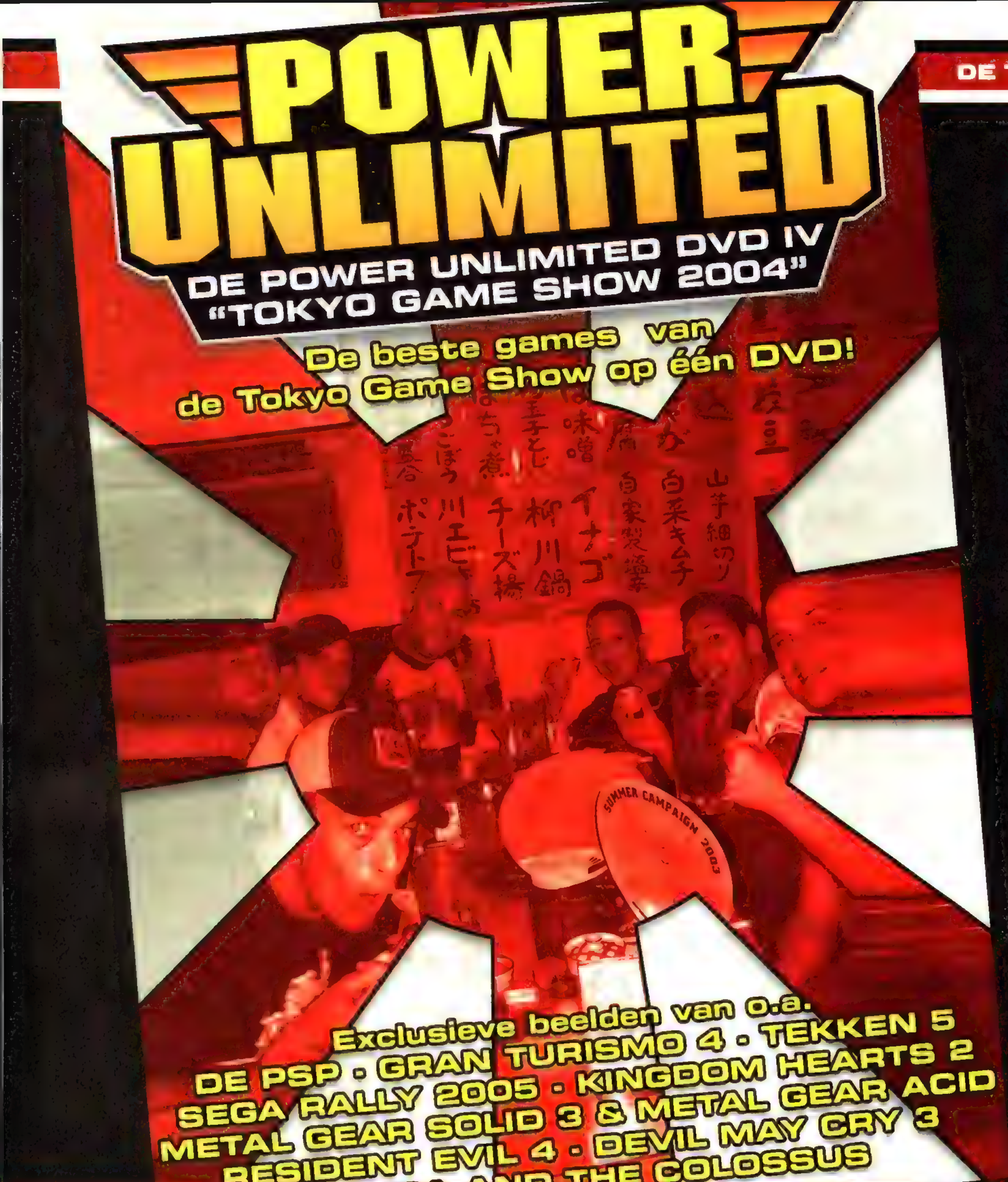


Dat zie je wel vaker bij giraffen; dat ze een beetje 'high' zijn.



De ramadan hakte er vooral bij de Marokkaanse olifanten stevig in.


HOE VOER
JIJ STRIJD OM
MIDDEN-AARDE™?
PC DVD
THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
12+
Je legers staan klaar vanaf december 2004
Midden-aarde™ wacht op jouw bevel. Ontwikkel je eigen real-time strategieën om de overwinning te behalen in de epische gevechten uit de filmtrilogie. Of je de Ene Ring nu wilt bezitten of vernietigen, het lot van Midden-aarde™ ligt in jouw handen.
Laat de strijd beginnen op eagames.nl/lordoftherings
NEW LINE CINEMA
EA GAMES
Challenge Everything



HEBBEN?

Power Unlimited 12 met DVD ligt in de winkel voor € 9,95. Wil je als abonee de DVD los bestellen, dan kan dit op www.media-shop.nl voor € 6,50 inclusief verzendkosten. (niet-abonnees betalen € 9,95)
e kunt de DVD ook telefonisch bestellen: 023-5567185. Er wordt dan wel gevraagd naar het artikelnummer en dat luidt 185557.
e kunt de dope Tokyo DVD eveneens bestellen als e in België woont!
Stuur een mailtje naar Partnerpress partnerpress@ampnet.be
Of bel even met: 0032 (0)2/556.41.40

SKATE KWIJT?

Tevens kunnen jullie de onverschrokken Power Unlimited redactie bezig zien terwijl ze na een zware nacht, waarin de meesten slechts twintig minuten slaap kregen, wanhopig proberen met z'n allen in de metro te stappen en vooral niet in slaap te vallen en Skate kwijt te raken. We gaan niet verklappen hoe het afloopt maar we kunnen wel alvast een hint geven: de afloop zal voor kenners geen verrassing zijn.

VERVELING EN GEVLOEK

Het was een hele opgave maar na het overweldigende succes van de vorige E3 DVD, waarbij "een kijkje achter de schermen bij de opnames van Gamekings" zeer gewaardeerd werd, hebben we besloten om nu helemaal all-out te gaan met de kleine handycam en jullie een compleet dagboek voor te schotelen.
Het is dus nu net alsof je er zelf bij bent wanneer we weer eens twee uur lang op Skate moeten wachten.
Nog nooit eerder werd verveling en gevloek zo stijlvol in beeld gebracht. Dit mag je gewoon niet missen!

DE TOKYO GAME SHOW DVD

DE VETSTE GAMES, DE WREEDSTE SHIT

Hij is geperst! De Tokyo Gameshow 2004 DVD is klaar en hij is echt super vet geworden. Maar dat hebben we je vorige maand ook al verteld en zoals je weet vertellen wij nooit hetzelfde twee keer.
Sterker nog, we gaan er gewoon vanuit dat je het de eerste keer hebt gelezen! Dus dan weet je inmiddels dat onze nieuwe DVD maarliefst twee uur lang lachen, gieren en brullen is.

We zullen het even voor je op een rijtje zetten. Wat valt er allemaal te zien op deze DVD? Nou, om te beginnen bekijken Rogier, Steven en Boris de aller vetste games van de Tokyo Game Show. Je ziet Wanda & The Colossus, Sega Rally 2005, Biohazard 4, Metal Gear Solid 3, Kingdom Hearts 2 en nog veel en veel meer. Oh ja en natuurlijk nog tienduizend onbegrijpelijke Japanse RPG's waarvan alleen Steven weet waar ze over gaan.

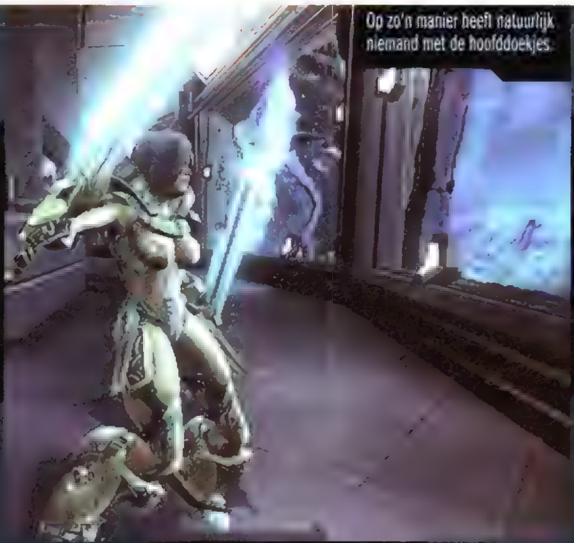
KWAL

Maar er is meer. Zo zien we Dre en Rogier die op bezoek gaan bij de finale van het K1 toernooi. Rogier en Steven die per ongeluk een verkeerd, nog levend, gerecht bestellen in een veel te duur restaurant. En we kijken terug naar het moment, vorig jaar, toen Steven een sushi met kwal in zijn nietsvermoedende mond stopte en prompt half over zijn nek ging (waarna zijn kots nog twee rondjes door het restaurant maakte op de lopende band tussen de sushi's).

STRAATKINDEREN

Kortom, als je voor de rest van het jaar nog maar 6 euro 50 hebt dan moet je het gewoon uitgeven aan deze DVD want het is gewoon de allerbeste besteding van 6,50 die er is. Sterker nog; je kunt beter deze DVD kopen dan geld geven aan de straatkinderen in Brazilië want als de straatkinderen in Brazilië 6,50 hadden dan zouden ze zeker weten deze DVD via internet bestellen, niet wetende dat het hen als niet-abonnees € 9,95 zou kosten...

Een shooter waarin je kunt schieten én schoppen en slaan. Strak idee, maar werkt het ook? J.J. ging naar Madrid om het uit te zoeken.


Op zo'n manier heeft natuurlijk niemand met de hoofddoekjes.


"Zo meisje, en wat doe je nou als ik het gewoon gewenste intimiteiten vind?"

UNREAL CHAMPIONSHIP 2
LEANDRI CONFLICT

Unreal Championship was een shooter die vooral online goed zijn ding deed, maar wereldschokkend kon je het spel van developer Epic echt niet noemen. UC was een regelrechte poort van Unreal Tournament 2004 en duidelijk niet geoptimaliseerd voor de Xbox.
Bij Unreal Championship 2: Leandri Conflict zijn de zaken compleet anders aangepakt. Dit spel is van de grond af voor de Xbox gebouwd en dat merk je, zeker grafisch. De Halo-fans zullen gek worden maar dit spel vond ik mooier.

OPLOSSINGEN

Epic had bij de start van de productie een revolutionair maar gewaagd idee: combineer melee-combat met 'normale' shooter-actie; oftewel schiet de vijand niet alleen aan puinpoeier met je rocketlauncher maar ram zijn harses nu ook kapot met je vuisten.
Dit had nog nooit iemand echt geprobeerd en dus had mijn reis naar Madrid maar één doel: werkt dit wel? Want zeg nu zelf; als je tegenover een gast staat met een shotgun, ga je dan met je vuisten roffelen of trek je meteen je Flak-gun? Epic moest dan ook met een aantal goede oplossingen komen om de melee-combat gelijkwaardig aan het schietgeweld te maken.

KNALWERK

Laten we beginnen met het 'oude gedeelte': het knalwerk. UC2 lijkt hierin veel op UT 2003. De wapens zijn deels overgenomen of aangepast (de flak-gun is nog bruter, met de rocketlauncher kun je nu drie raketten tegelijk afvoeren en de sniper snipet nog scherper) en de Arena's kennen de bekende UT-opbouw. Veel gangen en kleinere ruimten rondom een paar grotere open arena's. Alle karakters bezitten andere vaardigheden en kunnen, en dat is nieuw, maar drie wapens meenemen. Onderweg kun je ook geen andere wapens oppakken, alleen ammo. Dit geeft het spel een snufje extra strategie.
Verder zijn veel modes hetzelfde: Deathmatch, Capture the Flag etc. Epic is bezig met nieuwe spelvarianten, maar wilde daar niks over zeggen.

MELEE

Dan de melee-combat. De overgang is simpel.



LEANDRI CONFLICT?

Ja, er zit een heuse verhaallijn in deze shooter... maar ik ga hem niet uitleggen. Lekker belangrijk namelijk.
De singleplayer waarin je (een beetje Tekken/MK-achtig) aan allerhande battles meedoet om je status te verhogen, zijn niet anders dan een trainingstool voor de straks ongetwijfeld hevige gevechten online.

Druk op A en je kunt slaan, schoppen en stompen, afhankelijk van de vaardigheid van je karakter. Je hebt de beschikking over enkelvoudige knallen of heerlijke snoeiharde combo's met fatality aan het einde. Het is geen Tekken-souplesse die je hier aantreft maar voor een shooter is het vechten meer dan toereikend.
De besturing en het camerawerk is aangepast om het vechten goed in beeld te brengen. Laat ik het zo stellen; de first-person look zit in het spel, maar ik gebruikte al snel enkel het third-person perspectief.

STOER

Maar nu heb je nog steeds geen antwoord op de vraag: hoe pak ik die gast aan die honderd meter verderop met een rocketlauncher staat te sproeien?
Door snelheid. Ten eerste ben je zonder wapens in je knuisten sneller en wendbaarder. Ten tweede kun je door de X knop en de rechtertrigger in te drukken enorme sprongen maken gevolgd door een attack. Die honderd meter zijn dan echt peanuts.

> "DE HALO-FANS ZULLEN GEK WORDEN MAAR DIT SPEL VOND IK MOOIER."

De speelsessies lieten zien dat het werkte. Sommige gasten gingen voor de melee en scoorden daarmee zeker niet minder.
Melee is zeker moeilijker om te masteren dan knallen met een gun, maar als je het kunt dan zijn de kills wel vele malen vetter en eigenlijk ook stoerder. Je toont immers ballen om een gewapende gast met je blote vuisten aan te vallen. Daarnaast kan ik je verzekeren dat die rondrennende vechtersbazen door hun betere mobiliteit stukken lastiger te raken zijn.


"En hiermee sla ik u tot speciale afgezant van Disneyland over de heeeele wereld."

TOPSPORT

En dan komt het mooiste. De toevoeging van melee-combat heeft UC2 niet alleen een vernieuwend karakter bezorgd maar het spel ook nog eens stukken dieper gemaakt.
Als je veel oefent en alle mogelijke combo's weet te masteren, dan wordt dit spel topsport. Er zijn dan ongelooflijk veel mogelijkheden om een vijand aan te pakken en om aanvallen af te slaan.
Inderdaad, daar heb ik het nog niets eens over gehad; in UC kun je ook verdedigen. In de Melee mode heb je namelijk ook een schild waarmee je raketten kunt terugkaatsen. Moeilijk om uit te voeren, maar o zo bevredigend als je de opponent een eigen raket laat oppeuzelen.

EPIC • MIDWAY • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.UNREAL.COM


EXPAND THE FANTASY WITH
THE ULTIMATE CREATIONS
SHONEN JUMP'S
YU-GI-OH!
TRADING CARD GAME
RISE OF DESTINY™
Available in Booster Packs!
And a new Special Edition with
3 Booster Packs and 1 of 4 variant cards.
www.yugioh-card.com
KONAMI
© 1996 KAZUKI TAKAHASHI
UPPER DECK ENTERTAINMENT

FIFA 2005

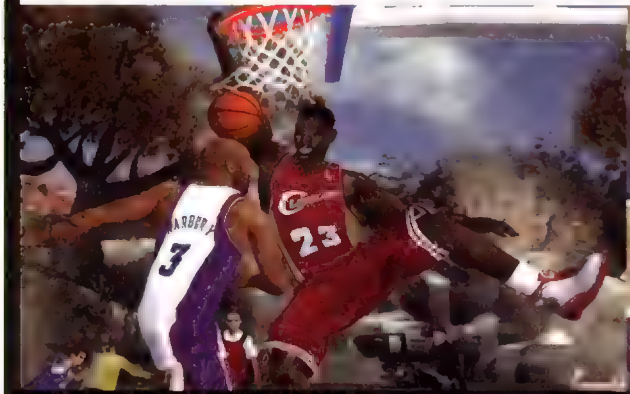
Het populairste voetbalspel is inmiddels ook online te spelen. Daarbij komen helaas wel steeds duidelijker de tekortkomingen ten opzichte van Pro Evololution Soccer 4 naar voren, zoals verdedigers die niet staan op te letten of uitermate langzaam over het veld hobbelen. Maar goed, dit zegt natuurlijk meer over het spel zelf dan over de online mogelijkheden.
Die zijn zoals verwacht naar behoren. Potjes voetbal worden zonder al te veel problemen gevonden en zolang de tegenstander er niet stiekem tussenuit sneakt, is het een leuke tijdsbesteding.
Het is even afwachten hoe Pro Evolution Soccer 4 zich online gaat manifesteren maar tot die tijd is FIFA king als het gaat om online voetbalpotjes.
PLAYABLE VIA XBOX LIVE EN PLAYSTATION NETWORK GAMING





NBA BALLERS

Basketbalspellen die je ook online kunt spelen zijn, met name op de PS2, dun gezaaid. Des te vervelender dat juist NBA Ballers een van die schaarse games is want dit is gewoon een van de minst leuke spellen in dit genre en zelfs online is dit het geval.
De online opties zijn weliswaar goed uitgewerkt maar het spelplezier wordt door het matige niveau van de game zelf, behoorlijk verpest.
Echter, als jij een van de weinigen bent die NBA Ballers wél een tof spel vindt dan kun je natuurlijk naar hartelust een potje online ballen met andere... uuuuh... basketbalfanaten.



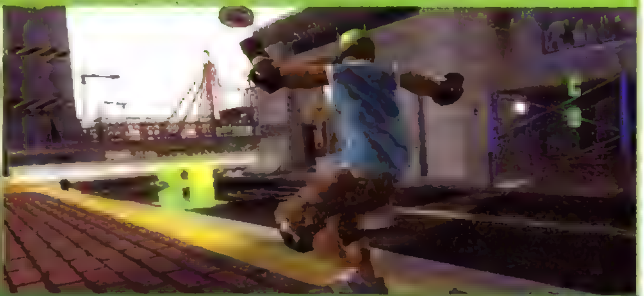


PLAYABLE VIA PLAYSTATION NETWORK GAMING

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Wat wij persoonlijk erg tof vinden aan THUG 2 is dat er downloadable content voor de PS2 beschikbaar is. Je kan je eigen gemaakte skateparken uploaden en natuurlijk ook de parken van anderen downloaden alsmede verschillende personages.
Het geeft meteen een hele andere dimensie aan dit Tony Hawk spelletje waardoor je werkelijk het gevoel krijgt met een online gemeenschap van doen te hebben. Erg tof.
Die hele THUG online shit is sowieso lachen, gieren, brullen. Daag elkaar uit, scoor meer punten dan anderen etc etc. Het voelt allemaal even vertrouwd als verslavend.





PLAYABLE VIA XBOX LIVE EN PLAYSTATION NETWORK GAMING

STAR WARS BATTLEFRONT

Schitterende online gevechten kom je zelden tegen, maar in Star Wars Battlefront is het knokken online een fantastische ervaring. Gigantische battles vinden plaats in verschillende gebieden en dompelen je onder in het Star Wars universum.
Ook voor de niet Star Wars fans is er genoeg te beleven. De mogelijkheid om in verschillende voertuigen te springen en de tegenstander aan gort te knallen is voor iedereen even verfrissend als vermakelijk.
Helaas vinden er op de PlayStation 2 slechts acht tegen acht gevechten plaats, terwijl er op de Xbox ruimte is voor zestien tegen zestien. Dat maakt het nu net even wat actievoller en dus een stuk vermakelijker.





PLAYABLE VIA XBOX LIVE EN PLAYSTATION NETWORK GAMING

DEMOCHECK

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Hack & slash enerzijds en platform gameplay anderzijds met de nieuwe prins! Check de battlemoves van onze Perzische held in deze demo!

Score:

www.ubisoft.com



MEN OF VALOR

Gaat Men Of Valor het redden tussen al het shooter geweld van de komende tijd? De multiplayer demo valt zeker niet tegen.

Score:

www.menofvalorgame.com

THE MOMENT OF SILENCE

Dit zou wel eens een aangename verrassing kunnen worden in het adventure genre. Old school puzzelen, fraaie graphics en een super spannende verhaallijn.

Score:

www.momentofsilence.com



KNIGHT RIDER II

Davilex probeert het voor een tweede keer met Knight Rider en ook deze keer kan de arcade gameplay ons niet echt boeien.

Score:

Web: www.davilex.nl

DOOM 3

Beetje mosterd na de maaltijd maar toch. Als je nog twijfelt over Doom, geeft dit een aardig beeld van de gameplay die je kunt verwachten. Drie leveltjes griezelen.

Score:

www.doom3.com



INSECTEN MOD



Dit is wel heel weird; een insektenmod die draait op de HL 2 engine? Jawel, Insect Infestation heet ie en je speelt - niet schrikken - een insect naar keuze. Zo gaan mieren en termieten elkaar te lijf óf ze teamen up en gaan gezamelijk de wespen te lijf.
Ieder insect heeft voor- en nadelen (een wesp kan vliegen maar is kwetsbaar). Je moet ook een basis bouwen en deze versterken met zaken als vleesetende planten. Je kunt andere dieren gebruiken als vervoer en jezelf doorontwikkelen tot een sterker insect. Is dit weirde shit of wat? Meer weten: http://ii.hl2files.com/models.php

MODS & MAPS

■ Zoo Tycoon 2 zal regelmatig nieuwe gratis updates krijgen. Denk hierbij aan het downloaden van een nieuw soort apenras of extra planten om je dierentuin mee te verfraaien.

■ Inmiddels is patch 1.3 van Far Cry beschikbaar en die fikst weer een heleboel zaken en bugjes.

■ De officiële Doom 3 patch versie 1.1 is beschikbaar. Hou er overigens wel rekening mee dat je quick savegames na het installeren van de patch niet meer werken, je zult dus dat level waar je bent aanbeland van begin af aan over moeten doen.

■ Spelers van Battlefield: Vietnam werden laatst door ontwikkelaar Dice getrakteerd op een Tweede Wereldoorlog mod. De mod gebruikte een handvol levels van het originele Battlefield: 1942. Modmaker Sexcalibur gaat nu alle originele Battlefield levels overzetten naar de WWII mod voor Battlefield: Vietnam. En dan heb je dus een soort Battlefield Vietnam 1942... of zoiets.

■ Duitse gasten zijn bezig met een Jurassic Parc mod voor Far Cry. De multiplayer alpha van de Jurassic Park mod is (bijna) klaar en men heeft alvast een 25Mb grote trailer online gezet. De setting van deze mod is, niet geheel verrassend, gebaseerd op de drie gelijknamige films. Naast een multiplayer gedeelte, komt er ook een singleplayer campaign. Alle info vind je hier: www.ulray.ch/jpmod/home



ONLINE NEWS

■ Doom 3 komt met een expansion pack onder de naam Resurrection Of Evil. Naast nieuwe wapens (de dubbele shotgun) en nieuwe locaties, zullen er ook nieuwe multiplayer maps en online modes bijkomen. Wanneer de add-on verschijnt is niet duidelijk.

■ The Matrix Online is weer uitgesteld. De game moet nu Q1 2005 opduiken in een gameshop bij jou in de buurt.



■ Everquest II is eindelijk af. Tenminste, op het moment dat je de PU leest zou dat zo moeten zijn. Dat betekent dat hele volksstammen deel 1 vaarwel zeggen en zich massaal op het langverwachte vervolg storten.

■ Het is onzeker of Star Wars Galaxies: The Jump to Lightspeed nog dit jaar uitkomt. Deze add-on verrijkt SW Galaxies enorm omdat je in X-Wings en andere voertuigen kan vliegen van planeet naar planeet en natuurlijk vette shootouts in space kunt houden.

■ Als je Half-Life 2 wilt spelen moet je internet hebben. Het is namelijk verplicht om met het internet verbonden te zijn als Half-Life 2 geïnstalleerd wordt. Tijdens de installatie wordt namelijk om je ID gevraagd en moet je een Steam account aanmaken.

■ De Europese bèta test van WoW loopt goed. En Jan kan het weten; hij loopt alweer twee maanden als Orc rond in die game.

■ Schokkend! Onze eigen J.J. heeft nog steeds een 28Kb inbelverbinding. En dat terwijl ruim 2,5 miljoen mensen in Nederland inmiddels een breedband verbinding hebben. J.J. speelt liever met zichzelf dan met anderen, en speelt nagenoeg niet online. Tja, geen broertjes en zusjes hè?

■ De online modes voor Vampire: Bloodlines zijn definitief geschrapt. Ook wel logisch want de singleplayer is al huge door de enorme replay met verschillende vampieren clans.

■ Commandos Strike Force wordt de vierde game uit de Commandos serie. In tegenstelling tot eerste drie delen kiest Pyro Studios nu voor het genre van de first-person shooter. Hoewel het perspectief verandert zal de bekende tactische gameplay uit de Commandos serie behouden blijven. Spelers besturen de special unit genaamd Strike Force die bestaat uit de Green Beret, de Spy en de Sniper. Naast de singleplayer campaign zal het spel ook verschillende online multiplayer spelmodes kennen.

KOPTELEFOON MET SURROUND SOUND?

Surround sound op een koptelefoon, dat kan opzichzelf helemaal niet. Je hebt alleen links en rechts een oorschelp dus hoe kan het geluid ineens van voren of van achteren komen, toch?
Toch slaagt de T510 Dolby Digital 5.1 Decoder + Dolby Headphone erin om dit effect te faken. Deze combo bestaat uit een koptelefoon en een decoder. De Dolby Digital, Dolby Pro Logic II en Dolby Headphone-technologie van de decoder (het kleinkastje dat de soundtrack van DVD-films en het geluid van games in Dolby omzet) produceert een heel behoorlijk 5.1-kanaal geluid.
Hierdoor wordt gamen met een koptelefoon via een stukje audiotechniek zo dat je meer het gevoel krijgt dat je midden in de actie zit dan bij een standaard koptelefoon. Toch, als je zo graag surround wilt, dan kun je volgens ons beter een aparte boxenset kopen.
Dit pakketje wordt geleverd met standaard optische kabels voor PlayStation 2 en PC, een RCA kabel (voor de GameCube) en een speciale optische kabel voor de Xbox.



PRIJS: 149,99 EURO • THRUSTMASTER HTTP://EUROPE.THRUSTMASTER.COM ★★★

DIESELTASJE VOOR ROZE GBA

Nintendo hoopt met haar Pink Edtion van de GBA ook meiden aan het gamen te krijgen, en om dit streven nog wat kracht bij te zetten, wordt de handheld een heus fashion statement door een special heuptasje, ontworpen door Diesel.
De tas kan aan de bijpassende riem worden bevestigd en zowel het draagtasje als de riem zijn gemaakt van roze suède en versierd met 'juwelen'.
Heb je meteen een leuk cadeautje voor je vriendin deze Sint of Kerst. Het enige nadeel is dat ie vooralsnog alleen te koop is in Milaan, in de officiële Diesel store.



NINTENDO • PRIJS: 60 EURO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL ★★★½

LOGITECH Z-5500 DIGITAL SPEAKERS

De King Of The Hill heet de Z-5500 en is de opvolger van de Z-680. Logitech heeft de nieuwe boxset uitgevoerd met een subwoofer van 188 Watt, twee front- en rearspeakers van elk 62 Watt en een centerbox van 69 Watt. Daarnaast worden een control center en afstandsbediening meegeleverd.
Uiteraard ontbreekt een consoleadapter in de doos niet, zodat de Z-5500 op je PlayStation 2, GameCube of Xbox aangesloten kan worden, maar je kunt hem ook aan je PC-tje hangen, natuurlijk.
Het design mag er zijn en de afwerking is luxe. Maar nog veel belangrijker is het geluid; en dat is monsterlijk! Om te beginnen de bassen. Hier tril je iedere bout mee uit de muren. Mijn complete gamecollectie stond te schudden op de planken toen ik de bas vol open zette (mijn buren waren not amused). Verdwenen is voorts de ruis op de achtergrond als je hard muziek draait. De Z-680 was voornamelijk een gaming set waarop muziek niet helemaal lekker ten gehore werd gebracht, maar bij de Z-5500 klinkt ook muziek full in your face.
Gamen wordt echter helemaal een hemelse ervaring. Neem een spel als Call Of Duty, dat gebruikt maakt van 24 bit geluiden. De shoot-outs klinken nu zo intens, geschreeuw komt van alle kanten, explosies komen tot leven... je zit er echt helemaal in.
Oké, het kost een bom duiten maar dan heb je ook een paar boxen waar je jaren mee toe kan. Super set!



PRIJS: 399,95 EURO • LOGITECH • TEL: 010-2438897 WWW.LOGITECH.COM/INDEX.CFM/NL/NL ★★★★★

LOGITECH Z-2300

Een nieuw jaartje, een nieuw boxensetje van Logitech. Daar waar concurrent Microsoft het nog enkel doet met muizen en toetsenborden, gaat Logitech voor het complete spectrum. Qua boxen doen ze al jaren mee aan de top.
Eén ding hebben ze voor op veel andere hardwarebouwers en dat is de afwerking. Een logitech box voelt nooit cheap en de losse componenten hebben altijd een fraaie behuizing.
De Z-2300 is een basismodel maar doet behoorlijk zijn ding. Het is een 2.1 set met flink wat vermogen. De set is THX-gecertificeerd, dat betekent dat zowel gamers als muziekliefhebbers nauwkeurig geluid om hun oren krijgen dat in sommige gevallen niet onderdoet voor bioscoopkwaliteit.
De Z-2300 is voor liefhebbers die genoegen nemen met stereo sound maar wel een goed geluid willen hebben. Nadeel is de basbox die naar mijn mening te groot is voor dit type setje.
Ook de prijs is voor een basic set een tikkeltje aan de hoge kant maar op het geluid – en daar draait het toch om – valt niets af te dingen.



PRIJS: 169,99 EURO • LOGITECH TEL: 010-2438897 WWW.LOGITECH.COM/INDEX.CFM/NL/NL ★★★½



www.sleep-tomorrow.com/K500i
sleep tomorrow
3D games • MP3 muziek • MPEG4 video • Digitale foto's & video
Sony Ericsson
Inclusief Tom Clancy's Splinter Cell®
Pandora Tomorrow game level in 3D.
© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Pandora Tomorrow and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
5 vrienden, 5 dagen, 5 landen
Ga naar www.sleep-tomorrow.com
en win een reis die je niet snel zult vergeten!*
*De wedstrijd eindigt op 19 december 2004. Kijk voor de wedstrijdvoorwaarden op de website.
Sony Ericsson
De nieuwe K500i met QuickShare™
The easy way to share pictures



JORDI PETERS

MIDWAY ARCADE TREASURES 2



Zelfs het fantastische Mortal Kombat II kan deze verzameling retro games niet redden.

PLAYSTATION 2 — **60** SCORE

FORD RACING 3



Een racegame van dit kaliber kan niet opboksen tegen de grote jongens.

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC — **50** SCORE

DANCING STAGE FUSION



De toevoeging van Eye Toy levert een nog vermakelijker spel op dan het al was.

PLAYSTATION — **80** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- Wat hebben Skate, worstelen, dames in bikini en een modderbad met elkaar te maken?
- Een zeer uitgebreide speelsessie met Metal Gear Solid 3 Snake Eater moet veel van onze vragen beantwoorden.
- De RPG serie onder de RPG series verschijnt op de GBA dus dat was Final Fantasy I en II spelen geblazen.
- Eye Toy is hip en Sega weet dit als geen ander. Sega Superstars is een bonte verzameling typische Sega spellen, erg vermakelijke Sega spellen mogen we wel haast zeggen.
- "Touch me", dat willen de Japanse commercials ons laten doen met de DS. Jurjen volgt Japanse bevelen altijd strikt op en stoeide daarom met Super Mario 64 DS, en dat was geen straf...
- Iets extra's voor alle abonnees... Ja echt, voor abonnees!
- Auto's, tunen, vette wagens. Dat kan niet anders dan GT4 zijn.
- Half-Life 2 maar dan niet halfslachtig maar helemaal!
- Alles onder voorbehoud uiteraard.

POWER UNLIMITED 1 LIGT 20 DECEMBER IN DE WINKELS

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 34,80 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 36,36. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven. (Met ingang van PU 1 2005 wordt de prijs van een jaarabonnement €37,20.)
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 34,80 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk


www.nintendo.nl
BEN JE BANG
IN HET DONKER?
DAT KOMT NOG WEL.
METROID
PRIME 2
ECHOES
BESCHERM HET LICHT VAN AETHER TEGEN DE VIJANDEN UIT EEN DUISTERE WERELD. BEREID JE OP HET ERGSTE VOOR, WANT HET ENE MOMENT BEN JE DE JAGER EN HET VOLGENDE DE PROOI. PROBEER TE OVERLEVEN EN MISSCHIEN VIND JE EEN MANIER OM DE PLANEET TE REDDEN. NIEUWE VIJANDEN. NIEUWE WAPENS. NIEUWE MULTIPLAYER-STAND.
VERKRIJGBAAR VANAF 26 NOVEMBER
12+
www.pegi.info
Alleen voor
NINTENDO
GAMECUBE
© 2004 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo.
ALLEEN PAL
60 Hz
BELANGRIJK: dit spel is alleen geschikt voor tv's die PAL 60Hz ondersteunen.


VAMPIRE®
THE MASQUERADE
BLOODLINES™
"One of the most anticipated RPGs this year" —Gamespot
Choose to swear allegiance to 1 of 7 different clans, then use an array of vampire powers to complete quests and gain experience.
Witness the destructive power of your weapons, including guns, swords and supernatural vampire powers, in next-gen first-person and third-person gameplay.
Get sucked in to the streets of Los Angeles, where the options are endless and the dangers are boundless.
1. I'll return with the pearl.
2. I'll get it, but you'd better hold up your end of the deal.
3. No deal. Tell me what you know.
4. I've heard enough out of you. I'll rip the info from your pretty little hide.
Interact with mortals and other vampires in a world that reacts to clan, gender and dialogue in this deep, immersive RPG.
PC CD
WHITE WOLF GAME STUDIO
TROIKA GAMES
The way it's meant to be played NVIDIA
powered by Source
ACTIVISION
activision.com
vampirebloodlines.com
© 2004 White Wolf Publishing, Inc. Vampire: The Masquerade, White Wolf and the World of Darkness are registered trademarks and Vampire: The Masquerade–Bloodlines is a trademark of White Wolf Publishing, Inc. Game code © 2004 Activision, Inc. Published by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. Developed by Troika Games, LLC. This product contains Source technology. © 2004 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, Half-Life, Source and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.